LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE, RESPAWNEA.



EDICIÓN ESPECIAL

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

LOCALSTRIKE Y LOS EVENTOS DEL AÑO | XBOX 360 OFICIAL EN ARGENTINA | EA SPORTS FIFA 13
DIABLO III | AGUSTINA CERRUDO | SAMSUNG NOTEBOOK SERIES 5 | LOS MEJORES JUEGOS DE 2012

Dedicado a la memoria de Christian "El Oso" Bussetti

[BONUS]

[IRROMPIBLES] EDICIÓN ESPECIAL LOCALSTRIKE es una producción exclusiva con contenidos provistos en su mayor parte por el staff de www.localstrike.net. Prohibida su venta.
Para información sobre **[IRROMPIBLES]**, por favor diríjase a www.irrompibles.com.ar/contacto

LOCALSTRIKE EN FACEBOOK: /localstrikegameservers EN TWITTER: @localstrike

REVISTA [I] ESPECIAL LOCALSTRIKE

Tenemos el orgullo de presentar esta edición especial para LocalStrike de la revista de cultura gamer más elegida de la Argentina. ¿Por qué? Porque consideramos que el 2012 fue un gran año para los amantes de los videojuegos tanto como para quienes creemos en la importancia de nuestra industria y desde siempre apoyamos su crecimiento. Y porque queríamos un recuerdo especial como sólo [IRROMPIBLES] es capaz de lograr. En esta edición única deseamos mostrar lo que hicimos juntos, los momentos que vivimos y compartimos en cada evento, torneo, concurso, viaje, entrevista; todo lo que logramos gracias a ustedes y a las marcas que nos siguen eligiendo como eSports Organizer y nos acompañan en cada nuevo proyecto y los que, sin duda, se sumarán en 2013.

En estas páginas podemos encontrarnos con esos momentos que nos pusieron "piel de gallina", que nos emocionaron, que nos hicieron llorar, reír, gritar y ¿por qué no? enamorarnos. ¿Qué mejor manera de recordar los viajes, los partiditos, los famosos, las promotoras, los regalos, las picadas y los gamers más populares de Argentina y el mundo?

Este es, entonces, nuestro obsequio para que todos tengan un recuerdo de los momentos más importantes del año, porque lo logramos juntos. Miremos al futuro para continuar sumando cada vez más empresas y desarrolladoras que apuesten al crecimiento de los videojuegos como forma de arte y cultura. Como forma de vida.



LocalStrike Staff
Live Your Game!

DIABLO III: El más esperado del 2012

El título de Blizzard marcó una huella en las calles porteñas. Un recuerdo para el mundo amante de los videojuegos.

Por Natalia Cina | @CinaNaty
Lic. Comunicación Social – Locutora Nacional - Editora de Contenidos LocalStrike

"DIABLO III continúa la historia de Diablo; los jugadores asumen el papel de uno de los cinco personajes heroicos (Bárbaro, Santero, Arcanista, Monje o Cazador de Demonios) y se embarcan en una misión épica para salvar al mundo de Santuario de las corruptoras fuerzas de los Infiernos Ardientes. Conforme los jugadores se aventuren por entornos exuberantes y variados, lucharán contra hordas de monstruos y jefes desafiantes, ganarán experiencia, aprenderán nuevas habilidades, obtendrán artefactos de increíble poder y conocerán a personajes clave que se les unirán en la batalla o los ayudarán de otras maneras."



LA LLEGADA MUNDIAL del título de Blizzard Entertainment tuvo gran repercusión en todos los países, donde se celebró con diferentes encuentros y actividades. Te contamos cómo lo vivimos en Argentina. Diversión, misterio y emoción fueron las características principales de los encuentros.



UNA PLAZA DE MAYO LLENA DE DIABLITOS

La noche del 14 de mayo, a horas del lanzamiento mundial de DIABLO III, LocalStrike acompañó a cientos de fanáticos de diferentes comunidades de videojuegos y seguidores que se autoconvocaron a través de Facebook para festejar el lanzamiento. En Argentina, como en el resto del mundo, los gamers enloquecen en la "dulce espera" de la salida de un título, y más cuando se trata de uno esperado durante tantos años. Por primera vez en la historia de la comunidad gamer argentina, la plaza principal de la Ciudad de Buenos Aires se copó de fans que quisieron celebrar la salida de un juego.

Cuando en LocalStrike supimos de la convocatoria espontánea de los fans, decidimos hacernos presentes y comenzamos a difundir la información del encuentro, agregando que acompañaríamos la juntada regalando remeras de DIABLO III. Así, varios medios digitales, gráficos y televisivos, redes sociales y foros comunicaron la noticia e invitaron a más fans a formar parte de la celebración.



DIABLO III

Desarrollado desde cero para maximizar la funcionalidad de la plataforma Battle.net, Diablo III también ofrece a los jugadores potentes herramientas de comunicación y de búsqueda de partidas –de vanguardia en la industria– permitiendo así que los aventureros unan sus fuerzas en emocionantes partidas cooperativas. Battle.net también proporciona una infraestructura segura para la casa de subastas de Diablo III, un mercado con muchas características que los héroes de Santuario pueden emplear para intercambiar los tesoros que hayan obtenido con su esfuerzo.

Llegada las 19 horas, Plaza de Mayo era una fiesta. La gente llegaba disfrazada, algunos con las caras pintadas, otros simplemente apoyando el encuentro, y se arremolinaba cerca del móvil de LocalStrike, desde donde estábamos proyectando el logo del juego sobre las fachadas de los centenarios edificios que bordean el histórico espacio de la Ciudad. El colorido y diversión hacía que los peatones y curiosos se detuvieran a mirar.

Lo más notorio fue la presencia de cuatro malabaristas de fuego que realizaron un show junto a la música de un grupo de percusión. Además, hubo artistas que dibujaron el logo de DIABLO III sobre la vereda de la Plaza.

Como cierre de un divertidísimo y emocionante encuentro, LocalStrike entregó más de 300 remeras, pads de Diablo –gentileza de Alimac– y folletos con información sobre cómo adquirir el juego por medio digital y hacer reservas de la copia física. El mensaje final fue: "¡Vayan a descansar que a las 4 AM hay DIABLO III para todo el mundo!"



MIRÁ EL VIDEO

EL LANZAMIENTO EN ARGENTINA

Al día siguiente, 15 de mayo, se realizó un encuentro con diferentes medios de prensa argentinos en el showroom de LocalStrike para la presentación oficial en el país de Diablo III.

Los presentes pudieron probar el juego completo y brindar por lo que sin duda fue vivido por todos como un acontecimiento especial. Contamos con la presencia de Blizzard Entertainment, Guillermo "Fierita" Catalano, Cultura Geek, [IRROMPIBLES], Alimac, Rage Gaming, GameShock, Thermaltake, Electronic Things y 3D Games, entre otros.



MIRÁ EL VIDEO

ALEX MAYBERRY NOS VISITA EN BUENOS AIRES

Diablo III Press Meet & Greet con el productor en jefe de DIABLO III, Alex Mayberry

De la mano de Blizzard Entertainment, el Gerente de la compañía, Steve Huot, Ana Luisa Mota, PR Manager, y Andre de Abreu, PR & Licensing Manager, presentaron por primera vez en Argentina dos cinemáticas completas de DIABLO III dobladas al castellano.

Tomás Cortijo, como representante de Blizzard Entertainment para Sudamérica, fue quien presentó ante todos a Alex Mayberry, para luego dar paso a la proyección en la mega pantalla de las cinemáticas: nada menos que la escena introductoria de DIABLO III y una secuencia posterior relativa a una de las protagonistas de la historia del juego. Luego se dio paso a los medios para realizar preguntas, que Alex Mayberry respondió con gran entusiasmo y gratitud.

Una de las frases que él menciona en la entrevista y que más nos gusta, es: "Nos tomamos el tiempo de encontrar a los mejores actores de doblaje de cada país para que los jugadores latinoamericanos experimenten DIABLO III sintiendo que se hizo para ellos."



DIABLO III UNBOXING

Por Micaela Giagnoni de LocalStrike en exclusiva para Punto.Gaming.TV







Xbox 360 llegó a la Argentina

LocalStrike en el lanzamiento oficial de la consola de Microsoft

Por Natalia Cina | @CinaNaty

MICROSOFT ARGENTINA presentó Xbox 360 en un muy lindo evento que se llevó a cabo el 5 de noviembre en el Tattersall de Palermo. Se recibió a los invitados en un sector al aire libre, donde además de disfrutar de los diversos aperitivos, la gente pudo sacarse fotos instantáneas junto a las letras gigantes que formaban la frase:
"LLEGÓ XBOX... EL RESTO YA FUE".

A las cinco de la tarde se abrieron las puertas del lujoso salón del Tattersall para dar comienzo formal al evento. La conducción y animación estuvo en manos de Ronnie Arias. La Leona Carla Rebecchi mostró en el escenario un divertido juego deportivo para Kinect y se llevó a casa una Xbox para seguir entrenando.



Nicolás Colazo de Boca Juniors y Jonathan Bottinelli de River Plate jugaron un partido de FIFA 13, obviamente entre Boca y River. En un intento de recreación del clásico de los clásicos, el que resultó ganador esta vez fue el equipo de Boca Juniors por un 3 a 1. Los jugadores por supuesto se llevaron una Xbox de regalo cada uno para seguir divirtiéndose en sus casas.

Estuvieron presentes también Nacho Viale, Peter Lanzani, Brenda Gandini, Guillermo Catalano y Capitán Intriga, entre otras reconocidas figuras argentinas.

Se mostró un video a modo de presentación de la consola, sus accesorios y servicios, en el que los representantes de la marca expusieron la propuesta que trajo Xbox a nuestro país. Según Marco Nobili, Director de Marketing de Xbox para América Latina: "Xbox llega a la Argentina con el soporte de un ecosistema completo, tanto desde el punto de vista de un amplio contenido gracias a partners como Electronic Arts, Disney y Netflix, así como también de un sólido canal de distribución con sus socios de retail a nivel nacional. Además, las alianzas con Samsung y Nike aportan innovación y expertise en la tecnología y desarrollo de nuestra propuesta. Esto es una muestra del trabajo realizado por Microsoft para presentar hoy Xbox oficialmente en la Argentina y optimizar la experiencia del usuario a la hora de comprar y disfrutar de nuestros productos".

LOS NÚMEROS

La consola llegó a los comercios argentinos el 29 de noviembre acompañada de Xbox LIVE, Kinect (incluyendo Xbox Music y Xbox SmartGlass, este último un soft para conectar teléfonos, portátiles y Windows a la consola) y soporte técnico con garantía de un año.

Electronic Arts, Disney, Netflix, Samsung y Nike también aportan a la experiencia.

Se lanzaron seis paquetes de versiones pensadas para distintas necesidades. La más barata, que incluye la consola con 4GB de RAM, un control inalámbrico, Wi-Fi y cable A/V standard, cuesta $1999.

El pack para gamers trae además un disco de 250GB, un headset inalámbrico, un mes gratis de LIVE y dos títulos de primer nivel: Forza Motorsport 4 Essential Edition y The Elder Scrolls V: Skyrim.

Otros packs traen Kinect con varios juegos preparados para este, otro especial FIFA y el más potente, Edición Especial (limitada) de Halo 4, que incluye el juego, disco de 320GB y todo viene decorado a tono (incluso las luces son azules).

La consola y sus accesorios se venden en los principales locales del país.

La suscripción a Xbox Live Gold, que permite jugar multiplayer online, ver películas y bajar contenido especial, cuesta (sugerido) $199 por tres meses, o $499 por año. Se puede pagar la subscripción y contenido tanto online con tarjetas de crédito Visa y Mastercard nacionales, o a través de las tarjetas prepagas de Xbox LIVE.

Muchos tenemos ya abultados perfiles de cuentas creadas en EE.UU. La migración se puede realizar a través del centro de soporte de Microsoft. La migración de contenidos depende de la disponibilidad de los servicios locales disponibles al momento.

En cuanto al precio de los juegos, las ediciones estándar tienen un precio sugerido de $549 y las limitadas en torno a los $899 pesos. También durante el lanzamiento se vieron varios títulos de oferta a $179.



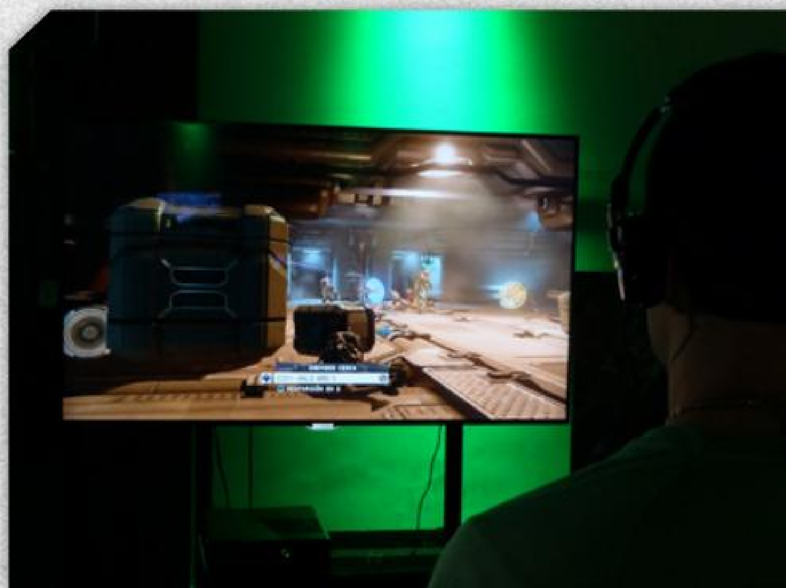


MIRÁ EL VIDEO



Por su parte, Fabricia Degiovanni, Directora del Segmento de Canales de Consumo de Microsoft Argentina y Uruguay, dijo: "Xbox es un producto muy esperado en nuestro país y estamos muy contentos de poder anunciar su disponibilidad para todos los consumidores locales. En el mundo se han vendido más de 67 millones de consolas. Ofrecemos una propuesta completa que incluye –además de la consola– Kinect, juegos, accesorios, el servicio de Xbox LIVE con un amplio contenido video y música, garantías y soporte a nuestros clientes", agregó.

En el enorme espacio del Tattersal, vestido para la ocasión con los colores blanco y verde fluo de Xbox, se podían probar los últimos títulos para la consola a días de sus respectivos lanzamientos en el mundo. Las chicas de LocalStrike probaron Epic Mickey 2: The Power of Two, y se enfrentaron en una competencia de baile al ritmo de Dance Central 3, muy divertida. Luego pasaron a probar el excelente Halo 4. ¡Bastaron solamente unos minutos para que quisieran su propia Xbox!



Facebook: agushLs
Twitter: @agushtitahhh



AGUSTINA CERRUDO
SECRETOS PARA CONQUISTARLA

Por Durgan A. Nallar | @durgan
Director de [IRROMPIBLES]

NO NOS QUISO DECIR SU EDAD. "¡No se le pregunta eso a una dama!", estalló. Y es que las diosas no tienen edad, viste. Agush llegó un día desde la hermosa Concepción del Uruguay, Entre Ríos, para estudiar en Buenos Aires. Algo tímida, hiper simpática y risueña, gamer para siempre, no se muestra por dentro hasta que agarra confianza.

Pero uno la ve mil veces en los eventos de LocalStrike, siempre radiante. Es una de las protagonistas de la escena del gaming argentino y quisimos saber qué está tramando y, sobre todo, cuál es la técnica pa' conquistarla.

¿Tímida o quemada por el fichín?

Soy muy tímida y hasta no hace mucho tenía súper bajo perfil. No hablaba por mic para que los que no me conocían no supieran que era mujer. ¡Lo segundo también!

¿Cuándo y cómo descubriste el gaming?

Desde chica, con las primeras consolas. Pero para mí el "quiebre" sin retorno fue cuando empecé a pasar horas en cybers con amigos "laneando", jugando CS y mis amigas me pasaban a buscar por ahí los sábados a la noche para salir a bailar. ¡Y cuando me mudé sola no pasó un solo día sin que estuviera un buen tiempo jugando!

Contanos la mejor anécdota de tu vida relacionada con el gaming.

¡Millones! Si jugás con amigos siempre queda alguna para el recuerdo... Se me vinieron miles a la cabeza pero te voy a contar una que para mí significó un cambio en muchos sentidos. Hace un poco más de dos años, participé –con el que en ese entonces era mi team femenino de Counter-Strike– en un evento que organizó LocalStrike en Córdoba que se llamó Extreme Experience. Veníamos jugando ese torneo en modalidad online y un fin de semana se jugaba LAN en el Patio Olmos, un shopping cordobés muy conocido. La noche anterior a jugar, vinieron todas las chicas a mi casa y nos quedamos hasta tarde, casi no dormimos. Al otro día tenía que jugar y hacer una produ de fotos y video... ¡que duró desde las 9 de la mañana hasta las 2 AM! Ni bien terminé con el torneo y la produ, salimos todos. Todavía no sé cómo me dio el cuerpo para tanta adrenalina... Hacer una producción de fotos y video relacionado a mi parte gamer para mí fue un paso grande, de hecho acepté hacer eso como un desafío personal.





Ahora la peor anécdota. ¿Cómo zafaste?

En el video del que hablé antes, decía: "tratamos de entrenar todos los días" y mi mamá, que no sabía que jugaba Counter, me dijo: "¿¿Todos los días jugás a eso??" Mi respuesta fue: "¡Ay, no, ma! Es marketing." JAJAJAJAJAJA. Guilty, pero zafé. Obviamente me conoce y no sé mentir, así que está clarísimo que me la dejó pasar.

Un dato importante: ¿qué es lo que más amás (que no sea una persona)?

Los animales, los amo con toda mi alma. No hay animalito que me parezca feo, no mato ni una cucaracha (¡por suerte de los siete años que hace que vivo sola no vi una en mi casa!). Llegué a tener todas las mascotas que se te puedan llegar a ocurrir, una más amor que la otra. Además de eso, adoro mirar las estrellas, tomar sol, ir de shopping, salir, viajar, mirar series o pelis, sushi, Coca Zero...

Vamos más a fondo. ¿Cómo es Agustina realmente? ¿Qué hay dentro tuyo?

Upa, bueno, van todas las cartas sobre la mesa. Soy de ponerme la camiseta, jugármela y ser fiel al cien por ciento, leal. Soy responsable, detallista y siempre busco perfeccionarme. No sé mentir, así que puedo decir que soy confiable, sincera y honesta. Familiera. Soy sensible, cariñosa, tímida hasta que entro en confianza, tranqui pero me gusta divertirme, simpática. Tengo mucha paciencia. Me gusta disfrutar de los pequeños placeres de la vida. Cuando me enamoro, doy todo.

Es una desgracia que todas las gamers estén enamoradas. ¿Cómo es un día en tu vida? ¿Dónde vas a estar en cinco años?

Me levanto tempranito porque no me gusta salir corriendo. Todavía no me acostumbro a la ciudad de la furia, dudo que algún día lo haga. No me puede faltar la ducha y el café con leche. Voy a la ofi, salgo directo para la facu... llego a la noche a casa, juego un rato y antes de dormir miro series o alguna peli. En cinco años me veo con mi amor en algún lugar con playa y más tiempo para disfrutar de la vida. (Jajaja, ¿vale esa respuesta? Jajajaj)

Nah. ¿Qué estás estudiando?

Estudio traductorado público de inglés. Empecé la carrera en Córdoba pero debido a que había muchísimos paros decidí venirme a Buenos Aires y seguir la carrera acá en una privada. Ya falta poquito por suerte. Igual siento que me falta algo como fotografía, diseño, marketing... que tengo pendiente. Vengo de familia de artistas y mi parte creativa pide a gritos que la explote.

¿Cómo se relaciona eso con los juegos, si es que existe una conexión?

En principio no lo relacioné nunca con el gaming, estudio inglés desde que tengo memoria, desde muy chiquita. No sabía escribir y ya iba a un jardín que me enseñaban inglés con dibujos y demás. Cuando terminé quinto año quería algo relacionado con diseño de indumentaria pero pensé que no tendría mucha salida laboral y que traductorado de inglés, además de no tirar todos los años estudiados, iba a competir con el típico lema de que las rubias son huecas (jaja). La verdad, esto te hace estudiar muchísimo de todo, tanto en inglés como en castellano, desde maquinarias de construcción, pasando por contratos, biología, hasta contabilidad. Así que me incliné por ser "culta". ¡JAJAJAJA! Después me re sirvió porque en el momento que decidí venirme a vivir a Buenos Aires, LocalStrike necesitaba alguien que supiera de juegos y mucho inglés. Fue ahí cuando entré desde Local para Blizzard. Combinación sublime.

¿Qué hacés para Local y Blizzard?

Trabajo en LocalStrike hace dos años. LocalStrike es la agencia de marketing de Blizzard para Argentina y Chile. Empecé dedicándome solo a Blizzard y ahora hago un poco de todo. Si bien sigo con tareas exclusivas de Blizzard, y es mi prioridad, pedí que ampliáramos horizontes para no caer en la monotonía, así que ahora hago también notas para la web, manejo de redes sociales, organización de torneos, pongo mi granito de arena en los eventos, una que otra traducción, a veces alguna cobertura, etc.

Un gamer se siente gamer y, cuando pasa esto del sentimiento, es para toda la vida. ¿Te considerás gamer o lo tuyo es circunstancial? ¿Te ves jugando cuando seas mamá?

Lo mío ya no es circunstancial... Si bien uno empieza jugando distintos videojuegos desde chica, un día te das cuenta





que te considerás y te consideran gamer. No volvés, y si volvés quiere decir que nunca lo fuiste o no entendiste el significado de la palabra por completo y solo disfrutaste un tiempo de algún juego.

Si jugar videojuegos para vos es algo que te relaja, que te desenchufa un poco, que te hace pasarla bien con amigos, que sentís que lo disfrutás, creo que siempre que tengas las ganas y la posibilidad, lo vas a hacer. Puede que por cosas de la vida no puedas dedicarle tanto tiempo como cuando sos más chica y tenés menos responsabilidades, pero en mi corazoncito siempre va a estar mi parte gamer. ¡Además de que me encanta probar juegos nuevos y dada la era gamer en la que estamos viviendo, acá hay gamer para rato, JAJAJA!

¿Juegos favoritos? ¿Qué es lo que te divierte de esos juegos en particular?

Mi juego favorito y al que le dediqué más tiempo y dedicación es Counter-Strike. Ahora con Global Offensive va a seguir estando por años. Nunca logró aburrirme, siempre encontrás cosas para perfeccionar solo o en equipo, como tácticas, shoots. Te permite innovar dentro de un juego que tiene muchísima historia. Por otro lado, me divertí como loca en el Left4Dead 1, lo jugaba con amigos por Inet con la luz apagada para ambientar el entorno y morir de miedo cuando despertaban a la Witch, jajaja. Al L4D2 lo jugué poco por cuestiones de tiempo pero me encantó también. Me gustó mucho el Assassin's Creed y el Mirror's Edge. Menciono los dos juntos porque los jugaba en la misma época. Me gustan muchísimo todos los Need for Speed. Tuve épocas de Medal of Honor, Age of Empires, Quake Live, Serious Sam, GTA, DiRT, Battlefield, Day of Defeat, World of Warcraft… Me gusta mucho toda la saga Call of Duty. Jugué mucho Diablo III… ¡Mi corazón está en los juegos de PC! Y si es FPS, ya lo probé.

¿Cómo hacemos los mortales para conquistar a las Agustinas?

Si está de novia ni lo intenten porque no hay chance. Si no está de novia, el chico en cuestión tiene que ser dulce pero no cursi, demostrativo pero no pesado. Sincero porque, si miente, Agus se da cuenta y no le gusta ni un poco. Caballero del estilo de esos que tratan a su chica como a una princesa. Compañero y cómplice en todas. Con una linda sonrisa, simpático, que la haga reír y que se fije en los pequeños detalles que la hacen feliz… ¿Sigo?

Pará por favor. ¡Es imposhible! Cerremos con un clásico de [i]: En caso de invasión zombie, ¿qué hacés? ¿A quién salvás? ¿A quién dejás en el camino?

Justo este finde vi un capítulo nuevo de una de mis series favoritas, donde uno decía: "LEAVE THE WOUNDED BEHIND!!" Jajaja, pero no es mi caso. ¡Antes de salir corriendo me fijaría que mi novio, viejos y perro estén corriendo tan rápido como yo! Sino me subo a algún lado con clear spot y un buen awp y para no dejar a nadie atrás juego a matar zombies hasta que no quede ninguno.



LOS EVENTOS DEL AÑO

LOCALSTRIKE es el eSports Organizer de los torneos más importantes de Latinoamérica. Con su división Punto.Gaming como medio oficial de coverage de las competencias, expos y eventos más importantes del mundo, te muestra los deportes virtuales como sólo LocalStrike puede mostrar los momentos increíbles del mundo de los videojuegos y la tecnología. Para que veas, escuches y sientas todas las emociones.

Cada uno de nuestros eventos está pensado para todos los gamers, para que estén cómodos, se diviertan, se expresen y para que puedan exponer todas sus destrezas en las arenas de juego.

Agradecemos a las grandes marcas por confiar en nosotros apoyándonos y consolidando el crecimiento de la industria de los videojuegos y la tecnología. Los eventos y torneos son la pata fundamental para que los jugadores experimenten y vivan en primera persona lo que aman, acá y en el resto del mundo. Ese es el objetivo de LocalStrike: llevar a todos los gamers el arte de los videojuegos en su plenitud.

En su máxima expresión.

LOCALSTRIKE
Live your game!



Por Natalia Cina | @CinaNaty
Editora de Contenidos LocalStrike

WCG SAMSUNG ARGENTINA 2012

¡El evento de videojuegos más impresionante del año!



EL PALACIO ALSINA, entre luces, buena música y una pantalla mega gigante que atravesaba todo el boliche, fue la sede de las clasificaciones de los World Cyber Games Samsung Argentina 2012. Un evento extremo para las competencias más extremas. Simuladores, cosplayers, canchas de fútbol, tenis virtual y shows en vivo fueron las máximas atracciones de los dos días que duró la WCG 2012.

El primer día comenzaron las competencias de los torneos oficiales y promocionales con 500 invitados, entre los cuales se hicieron presentes todos los medios de prensa en un encuentro exclusivo para cada uno de ellos. Estuvieron presentes Hiperconectados, TN Tecno, TyC Sports, ESPN, [IRROMPIBLES], FM Boedo, GameShock y Acceso Directo, entre otros. Además, disfrutamos de la presencia de jugadores de fútbol profesional y del periodista Víctor Tuchinaider, quienes probaron FIFA 13 en la arena y respondieron las preguntas de los medios presentes.

La ceremonia de apertura comenzó con un espectacular video de WCG que se proyectó en la pantalla de led de 300 metros cuadrados que abarca el techo del Palacio Alsina. Luego se invitó al escenario a los main sponsors de WCG, Santiago Boatella de Samsung y Jean Pierre Lefranc de Intel, quienes ofrecieron unas palabras de agradecimiento y bienvenida a todo el público presente. También se invitó a decir unas palabras a los campeones defensores de WCG Argentina 2011, Patán y Capoch. Tras ello, se dio comienzo oficial a la WCG Argentina 2012.

Acerca de WCG

LOS WORLD CYBER GAMES

Son el primer festival de videojuegos orientado a crear una ciber-cultura saludable y creativa. Los mejores jugadores del mundo se reúnen anualmente en diferentes ciudades para compartir la diversión y el entretenimiento generado por estas competencias. El festival tiene por objeto crear armonía y amistad entre competidores y participantes y convoca a todos y cada uno a participar de esta experiencia. Operado por la compañía coreana World Cyber Games Inc., el lema oficial de los WCG es **«Beyond the Game»**.

> «WCG Samsung Argentina 2012 dejó a Patricio "Capoch" del Olmo (el mejor entre 16) y Francisco "Patán" Sotullo (el mejor entre 32) como los campeones de StarCraft II y FIFA 12, respectivamente, consagrándolos con este título por segundo año consecutivo.»

En la planta baja se ubicaban arenas de free play de juegos de aventuras, tenis, FIFA y otros. En el stand de Gameloft, dos cabinas que simulaban arcades de carrera se encontraban disponibles para probar Asphalt 7 ejecutándose en un Samsung Galaxy S III. En la misma planta, lucían los stands de Compumundo, Rage Gaming, Thermaltake y GIGABYTE. Cada una de las marcas exhibía sus productos y la posibilidad de testearlos en un conjunto de PC. También estaba Roccat exhibiendo sus mejores productos gamers, y Dredd, donde se podía participar de un juego en la pantalla touch para ganarse un par de entradas para el avant premier de la película.

En el primer piso la gente se podía encontrar con el magnífico stand de Samsung, donde se ubicaban más de 10 LCD con diferentes proyecciones, videos promocionales,



pantallas touch y juegos para el público. Allí se desplegaban todas las marcas que apoyaron WCG: Sentey, Extreme Box, [IRROMPIBLES], Mod Loki Custom Tech, NVIDIA, y el store de WCG con Texsol y Dr. Pixel.

Por supuesto, hubo sorteos para todo el público por parte de Intel, GIGABYTE, Thermaltake, Blizzard Entertainment y LocalStrike.

También pudimos disfrutar de los shows en vivo de Free Style de Compumundo, DJ Le Freak Selector, videos especializados para cada momento como World of Warcraft: Mists of Pandaria, Diablo III, Samsung, Intel, Electronic Arts (FIFA), Dredd 3D la película, Compumundo, LocalStrike y WCG, entre otros.

En el último piso se llevaron a cabo las competencias oficiales de FIFA y StarCraft II y los torneos promocionales de League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Counter-Strike 1.6 y Quake Live, con la colaboración de las comunidades que siempre acompañan a LocalStrike: ArgsKill, Clan CO, Rage Gaming y FFVA.

WCG Samsung Argentina 2012 cerró con la entrega de premios a los campeones que viajaron a competir a la Gran Final Mundial en China, y la despedida de Santiago Boatella de Samsung, quien brindó unas palabras de agradecimiento e invitó a todos a reencontrarse nuevamente en el WCG Samsung Argentina 2013. ¡Allí estaremos!

WCG GRAND FINAL CHINA

VOTACIÓN DEL ABANDERADO ARGENTINO

Durante casi un mes, los fans seguidores de LocalStrike y Punto.Gaming pudieron votar –a través de una aplicación especial en el Facebook de WCGArgentina– entre los dos ganadores de la qualy WCG Samsung Argentina 2012, Patricio "Capoch" del Olmo (StarCraft II) y Francisco "Patán" Sotullo (FIFA 12), para decidir quién de ellos sería el abanderado argentino en la gran final.

A pesar de haber llevado resultados muy parejos durante los casi 30 días, el público terminó eligiendo a Capoch.









MIRÁ EL VIDEO



LA GRAN FINAL

¡PATÁN SE TRAJO LA MEDALLA DE BRONCE!

Del 29 de noviembre al 2 de diciembre se llevó a cabo la gran final de WCG 2012 en Kunshan, ciudad del sudeste de la provincia de Jiangsu, China.

LocalStrike junto a Punto.Gaming estuvieron presentes realizando el coverage de todo lo que se vivió en la emocionante final, y acompañando a nuestros representantes argentinos, los campeones Francisco "Patán" Sotullo por FIFA y Patricio "Capoch" del Olmo por StarCraft II.

Tras portar la bandera argentina en la ceremonia de apertura, Capoch comenzó el torneo con mucha expectativa. Sin embargo, tuvo una zona muy complicada, que no pudo superar, logrando empatar un solo match.

En tanto, Patán se quedó con el tercer puesto mundial del torneo de FIFA 12 al superar a Yozhyk de Ucrania. Arrancó ganando su zona invicto, pasó en octavos derrotando al representante de Ecuador y en cuartos al chileno. Ya en semis le tocó perder con el polaco Bartas por 2 a 0 y 1 a 0. ¡Pero terminó bronce!











BATTLE.NET WORLD CHAMPIONSHIP 2012

Blizzard trajo a los fanáticos de StarCraft II el torneo mundial más impresionante del año



DURANTE TODO 2012 se llevaron a cabo las clasificaciones nacionales del campeonato de StarCraft II de Blizzard Entertainment (BWC) en los diferentes países. Le siguieron las finales regionales y una conclusión impresionante en la gran final mundial en China.

Uno de los torneos más espectaculares que vivimos en este 2012 desde LocalStrike fue el StarCraft II World Championship Series, en el cual orgullosamente pudimos llevar a tres de nuestros representantes argentinos de StarCraft II a competir en las finales regionales en Brasil: Capoch, FuriousZeus y Murila.

LOS PAÍSES PARTICIPANTES

- **De Asia** [China, Corea del Sur, Singapur y Taiwán]
- **De América del Norte** [Canadá, Estados Unidos y México]
- **De Europa** [Italia, Polonia, Bélgica, Países Bajos, Rusia, Ucrania, España, Alemania, Reino Unido, Francia, Suecia, Finlandia, Dinamarca y Noruega]
- **De Oceanía** [Australia y Nueva Zelanda]
- **De América del Sur** [Argentina, Brasil, Chile, Colombia y Perú]

LocalStrike.net fue elegido por Blizzard como eSports Organizer para las clasificaciones en Argentina, Perú y Colombia. La final regional fue en Brasil en el mes de julio.

LOCALSTRIKE COMO ESPORTS ORGANIZER EN LAS NACIONALES LATINAS

Nacionales Peruanas

en Más Gamers Tech Festival II Perú 2012 | 2 clasificados



MIRÁ EL VIDEO

FENIX se consagró como el mejor jugador peruano de StarCraft II al proclamarse campeón del StarCraft II World Championship Series: Perú Nationals, organizado por LocalStrike en su carácter de eSports Organizer. Xions quedó en segundo lugar, con derecho a competir en la final regional.







Nacionales Colombianas

en Campus Party Colombia 2012 | 2 clasificados


MIRÁ EL VIDEO

El StarCraft II World Championship Series: Colombia Nationals de Blizzard Entertainment, organizados por LocalStrike eSports Organizer con el auspicio de Tt eSPORTS by Thermaltake, tuvo triunfadores a sus dos enviados. Ellos son: xLsAdj, flamante campeón del torneo, e iPBellini, por haber obtenido el segundo lugar.

Nacionales Argentinas

en Tecnofields 2.0 | 3 clasificados


MIRÁ EL VIDEO

Patricio "Capoch" del Olmo, el mejor jugador de StarCraft de la historia argentina, se consagró campeón del Torneo StarCraft II World Championship Series: Argentina Nationals. El enorme torneo, organizado por LocalStrike, se enmarcó en el evento de tecnología y videojuegos Tecnofields 2.0. Además del campeón Capoch, los dos siguientes puestos, FuriusZeus como subcampeón, e Isurus Murila en tercer lugar, también viajaron a las finales continentales en Brasil.



WCS South America Finals Brasil

dKiLLeR campeón de WCS South America Finals


MIRÁ EL VIDEO

dKiLLeR demostró ser el mejor jugador latinoamericano del torneo, consagrándose campeón de las World Championship Series: South America Finals. Junto con Fenix y Levin viajaron a competir en las finales mundiales en China.

Las finales regionales se vivieron con gran emoción en Brasil. En un espacio al estilo cine Premium, se ubicaban todos los espectadores sentados en sus butacas listos para ver las partidas. Un conocido conductor de Brasil, Roberto Venturelli, dio comienzo a las finales continentales, presentando en el escenario a algunos players, como por ejemplo KiLLeR, Capoch, Tunico, Fenix, Potiguar, entre otros.

En el escenario principal se transmitieron las partidas más emocionantes y dos casters relataban en portugués desde atrás de las filas de sillas ubicadas hacia el escenario.

Por su parte, el caster "JeikoState" se lució con su relato ante toda la comunidad de habla hispana que siguió todo el casteo minuto a minuto. Más de 2000 espectadores en vivo estuvieron viviendo las finales sudamericanas.

Durante los dos días de evento, se fueron desarrollando las partidas hasta que quedó dKiLLeR (Chile) para enfrentarse con Fenix (Perú). ¡Una vez más, dos grandes del StarCraft II se enfrentaban en las arenas! Los fans del RTS alentaban a dKILLeR con mucha euforia, y entre aplausos y cantos el chileno se ganó una vez más el orgullo y respeto de todos los fans y profesionales de StarCraft II que lo describen como una "máquina invencible" en Sudamérica.

Finalmente, dKiLLeR resultó el campeón de las finales sudamericanas, con derecho a participar en la gran final mundial.



E3 2012 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



MIRÁ EL VIDEO

LocalStrike visitó la feria de videojuegos y tecnología más grande de la industria en Los Angeles, California

CON UN EQUIPO DE LUJO, "El Team Five LocalStrike", estuvimos viendo las últimas novedades de la gran expo de Los Angeles Convention Center.

Uno de los torneos más espectaculares que vivimos en este Nuestro primer día realmente fue de asombro. Recorrimos los dos pabellones que componen la E3, encontrándonos los stands de las mejores marcas del mundo, como Activision, EA, Microsoft, Nintendo, Sega, Ubisoft, Konami, Square Enix, Capcom, Alienware, Sony y TakeTwo.



«Imagínense ver Call of Duty, Transformers, The Last of Us, Crysis 3, Far Cry 3, World of Tanks, FIFA 13, Hitman: Absolution, ResidentEvil 6 o Alien: Colonial Marines en su máximo esplendor, con gráficos deslumbrantes, motor al máximo y sonidos tan reales... impresionante.»





Esto es lo que vimos, entre mil cosas más:

- **Take Two Interactive:** Borderlands 2, uno de los Juegos del Año.

- **Square Enix:** dos títulos se llevaron toda la atención: Hitman: Absolution y el nuevo Tomb Raider. También Sleeping Dogs y Theatrhythm Final Fantasy (3DS) se veían espectaculares.

- **SEGA:** Sonic & All Stars, Aliens: Colonial Marines, New Super Mario Bros y Final Showdown, entre otros.

- **Activision:** Uno de los stands con más convocatoria. Junto con el de EA era de los más grandes e impresionantes. Los juegos: Transformers: Fall of Cybertron y Call of Duty Elite.

- **Electronic Arts:** Mega gigante, un lujo, un stand que giraba en 360 grados con sus mejores juegos: FIFA 13, Dead Space 3, Crysis 3, Battlefield 3 Premium, Medal of Honor: Warfighter.

- **Ubisoft:** Presentaba Far Cry 3, Rayman Legends y el tremendo Watch Dogs, entre otros.

- **CAPCOM:** Al ingresar a una sala te contaban sobre Resident Evil 6, Street Fighter, Devil May Cry y Steel Battalion: Heavy Armor, entre más.

- **Microsoft:** También se lucía con su stand donde pudimos probar Counter-Strike: Global Offensive en Xbox 360, Windows Phone con Xbox LIVE y el juego que se llevó la mayor atención: HALO 4.

- **Sony:** Probamos Counter-Strike: Global Offensive en PlayStation, jugamos God of War 3 y testeamos la PS Vita.

- **Nintendo:** pudimos probar la Wii U junto con su Gamepad (el control estilo tablet) y varios nuevos accesorios. Naty probó la Wii Fit con el Gamepad de Wii U y dijo: "¡Muy divertido, eh!"

- Otra compañía que se lució fue **WarGaming.net**: Nos sorprendimos por el increíble despliegue y escenografía del stand con sus juegos World of Tanks, World of Battleships y World of Warplanes.



Durante los tres días de la E3, cada uno de los expositores demostró y puso todo para generar una experiencia inolvidable. Además de poder probar los diferentes juegos, pudimos disfrutar de charlas privadas, cocktails y entrevistas a productores y desarrolladores.

Las grandes marcas presentes ocupaban los lugares más privilegiados dentro de la E3, con pantallas gigantes, iluminación, escenografía y sonidos que generaban al público no sólo ganas de jugar sino la sensación de adrenalina propia de los videojuegos.

Cada día descubríamos algo nuevo,y llegado al final del día, aún nos seguíamos maravillando del espectacular despliegue de las marcas presentes.

Ramiro y yo, Naty, pudimos probar muchísimos juegos, que ya pueden ver en el programa de Punto.Gaming TV. ¡No pueden perderse nada, es excelente! Además, los invitamos a ver todas las fotos en el Facebook de LocalStrike.



WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

El lanzamiento mundial de la nueva expansión del MMORPG de Blizzard Entertainment

OTRO DE LOS GRANDES LANZAMIENTOS de Blizzard Entertainment de este 2012. El juego de rol introduce una nueva raza, los Pandaren, la clase monje y una enorme cantidad de cambios que incluyen nuevas regiones (todo un continente completo), nuevos personajes, fauna, flora y cambios en el árbol de habilidades, talentos, dungeons, PvP ¡y hasta un sistema de duelo con mascotas!

En World of Warcraft: Mists of Pandaria, los navíos de guerra de la Alianza y de la Horda se enfrentan cerca de la costa de un continente perdido, marcando el inicio de una nueva era de descubrimiento y conquista en la historia de Azeroth. Los jugadores exploran el nuevo continente de Pandaria, basado en la cultura oriental, mientras se aventuran hasta nivel 90.

Con motivo del lanzamiento de la expansión, se realizaron dos encuentros en cada país, uno para la prensa y otro para el público en general. En nuestro caso, Argentina y Chile.



Mists of Pandaria en Argentina

ELECTRONIC THINGS | NIGHT LAUNCH & SALE



MIRÁ EL VIDEO

Con Mists of Pandaria ya disponible en las tiendas argentinas, LocalStrike festejó junto a Blizzard y Electronic Things. Una Horda de fanáticos de WoW se dieron cita en el local de Villa Urquiza de ET –Mendoza 5066– para dar la bienvenida al esperadísimo juego. Sorteos, trivias y regalos sorpresa se destacaron en una noche llena de emociones.

¡Todos alrededor de un fantástico monje Pandaren de dos metros de altura recibimos la noticia del lanzamiento del juego!

El evento transcurrió con la presentación de Natalia Cina a Tomás Cortijo de Blizzard Entertainment, quien dio la bienvenida y regaló souvenirs a los fanáticos que felizmente contestaban cada una de las preguntas de la trivia dedicada a World of Warcraft demostrando todo su conocimiento.



¡Hubo grandes sorteos y muchos de los asistentes tuvieron su premio, pero el trofeo mayor fue para Camila Baigorria, quien tuvo la fortuna de ganar la edición de colección de Mists of Pandaria!

Finalmente, los primeros cinco fanáticos de WOW que aguardaron pacientemente desde temprano el momento de adquirir su juego en caja a $329 ARS, se llevaron una remera oficial de la expansión, un póster y una miniatura de Chen Cerveza de Trueno, uno de los pandaren del juego.

ENCUENTRO EXCLUSIVO PARA LA PRENSA ARGENTINA



Se realizó en el showroom de LocalStrike, donde los medios pudieron disfrutar de un cocktail y probar la expansión. Estuvo presente Tomás Cortijo – Region Development Manager for South America– de Blizzard Entertainment, quien dio la bienvenida e invitó a probar la beta clásica en las PC y en una versión especial en 3D. Todos los presentes se llevaron de regalo un sobre de Mists of Pandaria con una clave para seguir jugando.





Mists of Pandaria en Chile

ZMART DRUGSTORE | Por Alejandro Costa

El staff del World of Warcraft: Mists of Pandaria estuvo presente en el Zmart Drugstore de Chile firmando autógrafos y tomándose fotografías. Los fanáticos de los títulos de Blizzard estuvieron haciendo largas colas para ver a los creadores de su título predilecto.

Allí estuvieron John Hight (Lead Game Producer del MMORPG) y Marcio Martins (Senior Software Engineer), quienes también respondieron preguntas a la prensa especializada. Además, estuvo presente Tomas Cortijo.

El evento fue muy bien recibido por la comunidad de WoW en Chile y Blizzard quedó completamente satisfecho con la recepción de los fanáticos presentes.

Los visitantes se llevaron hermosos regalos, posters, poleras, remeras autografiadas, calendarios, y figuras de personajes.



PRESS MEET & GREET CHILE 2012

Por Alejandro Costa



El 13 de septiembre se realizó el evento de lanzamiento de World of Warcraft: Mists of Pandaria para el periodismo especializado en videojuegos de Chile en la sucursal de Manuel Montt al 170 de PC Factory, organizado con la colaboración de esa empresa y de LocalStrike. Además de la prensa estuvieron presentes Tomás Cortijo, Manuel Alcaino de GTC Ribbon, y Sebastián "Jeiko" Villaseca, entre otras personalidades del ambiente gamer.

La prensa pudo probar la Beta de Mists of Pandaria en vivo y disfrutar del juego a full. Se proyectaron los videos oficiales y se degustó un excelente catering bajo un gran ambiente musicalizado por el DJ de PC Factory.

ESWC PARIS 2012


MIRÁ EL VIDEO

Punto.Gaming y el coverage oficial en Francia con los representantes argentinos

PUNTO.GAMING viajó a la ciudad más romántica de Europa a realizar la cobertura de la ESWC en el marco de la mayor expo de videojuegos del viejo continente, la Paris Games Week.





LA ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP se realizó del 2 al 4 de noviembre en el Parque de Exposiciones de Porte de Versailles, París. Allí el equipo de Punto.Gaming pudo cubrir las competencias y acompañar a los dos campeones argentinos que representaron a nuestro país en la final mundial, Lucas "FuriousZeus" Paez (SC2) y Martín "IsurusMBC" Cuevas (FIFA).

ESWC Argentina recibió el apoyo de sus sponsors: Thermaltake, Sapphire, Kingston, Electronic Arts y Blizzard Entertainment. A todos ellos, muy agradecidos.



En Argentina

Las clasificaciones locales para la ESWC se llevaron a cabo en los estudios de Punto.Gaming.

StarCraft II: FuriousZeus fue el flamante campeón de la Qualy de StarCraft II ESWC Argentina 2012, quien ganó su derecho a representar a nuestra nación durante la Gran Final Mundial en París.

Los matchs se disfrutaron con el relato de Javier "JapiColter" (caster oficial FB/japisc2) y Guillermo "Blueriver" Ojeda (FB/kblueriver) ante las cámaras en vivo desde el estudio de Punto.Gaming.



En FIFA: Martin "MBC" Cuevas resultó el campeón de la Qualy de FIFA ESWC Argentina 2012, que viajó a representar a nuestra nación a la Gran Final Mundial, los primeros días de noviembre.

Los matchs tuvieron el relato de Walter Costabel, Enrique Alegretta y Ramiro Magnone, y las cámaras en vivo desde el estudio de Punto.Gaming.

Para las dos competencias, FIFA y StarCraft II, y sus casteos, se utilizaron monitores y televisores LED de Samsung y periféricos Thermaltake.





En Francia

FuriousZeus, nuestro campeón de SC2, llegó con hambre de gloria al continente europeo, dispuesto a dar lo mejor de sí en la competencia, aún sabiendo que sus rivales, del grupo H, no eran de los más difíciles pero sí complicados. Fue su primera vez en enfrentarse con jugadores europeos de tan buen nivel y en un torneo de semejante envergadura.

A pesar de su confianza para ganar la fase y haber estudiado sus estrategias perfectamente, como así también los movimientos de algunos de los jugadores europeos, no bastó para ganar.

El primer match se enfrentó con ForGG (Corea), con un resultado 2-0. Luego le tocó con Targa (Noruega), donde nuevamente perdió 2-0; y por último se enfrentó con Feast (Bélgica), con quien perdió toda chance de pasar la fase de grupos.

IsurusMBC, nuestro campeón de la Qualy de ESWC Argentina 2012, supo llevar la bandera y la camiseta bien puestas. Así lo demostró en la arena de FIFA. Por primera vez también enfrentándose con jugadores europeos y con el nuevo FIFA 13, no tuvo temor de sus rivales y salió a la cancha a derrotar a quien se le cruzara.

A pesar de su entusiasmo y ansiedad por ganar, no pudo superar la fase de grupos. Su primer partido lo tuvo con Warrior (Malasia), en donde empató 1-1; luego se enfrentó con I0vEsx (India), y también empató 1-1; le siguió Ovvy (Rumania), con quien perdió 1-0; siguió un partido donde perdió contra MalteTC0 (Alemania). Tuvo dos partidos a favor por no presentarse sus contrincantes de Indonesia y Pakistán. Por fin, perdió contra Spank (Francia) por 3-0, quedando afuera de la fase de grupos.

Queremos agradecer a todos los que nos siguieron minuto a minuto a través del Facebook de Punto.Gaming, el de ESCW Argentina y por medio de nuestro sitio en LocalStrike.net.

También un agradecimiento especial a Tt eSports, Sapphire, Kingston, Blizzard Entertainment y Electronic Arts por ser sponsors de ESWC Argentina junto a nuestros representantes IsurusMBC y FuriousZeus.



LOS CAMPEONES DE CADA COMPETENCIA

DOTA 2
Na'Vi (NatusVincere), Ucrania
Premio: $12.000 USD

Counter-Strike Global Offensive
TeamNiP (Ninjas in Pyjamas), Suecia
Premio: $10.000 USD

Counter-Strike: Global Offensive Femenino
TeamUbinited, EE.UU.
Premio: $5.000 USD

FIFA 13
Spank, Francia
Premio: $10.000 USD

StarCraft II
MaNa, Polonia
Premio: $20.000 USD

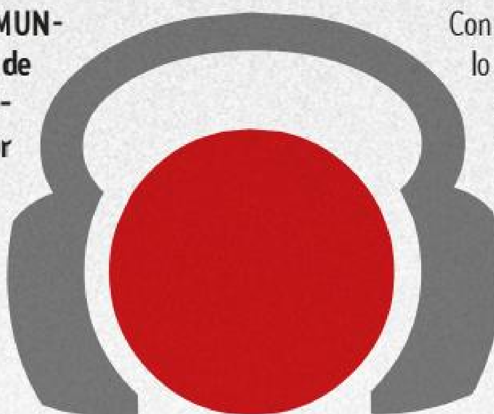
Shootmania Storm
Colwn, Francia)
Premio: $10.000 USD

Trackmania Nations Forever
Spam, Holanda
Premio: $5.000 USD

Punto.Gaming TV

LocalStrike lanzó su primer programa de TV online

¡GRAN ESTRENO PARA TODO EL MUNDO DEL GAMING! Un programa de videojuegos y tecnología al estilo único de LocalStrike. La mejor edición, los mejores contenidos y –por supuesto– los momentos más simpáticos, cholulos, futboleros y emocionantes del ambiente gamer.



El 20 de marzo, LocalStrike lanzó su primer programa de televisión online, Punto.Gaming TV. Con la conducción de Natalia Cina y Ramiro Magnone, el objetivo es un programa a puro videojuegos, con tecnología, entrevistas, backstages, encuentros con famosos, eventos nacionales e internacionales, ligas, lanzamientos, shows y mucho más.

Con Punto.Gaming TV se vive de cerca todo lo que sucede en el mundo del gaming. En la primera temporada hubo entrevistas a los jugadores famosos del mundo, recorridos por las expo y torneos importantes del año, se mostraron las empresas desarrolladoras de videojuegos y tecnología desde adentro, y junto a LocalStrike eSports Organizer se pudo vivir los eventos y torneos más emocionantes de la Argentina y Latinoamérica.

Punto.Gaming nace con Radio LocalStrike, el programa de radio online sobre tecnología y gaming más escuchado del país. El objetivo es generar un lugar de encuentro con toda la comunidad gamer que comparte las mismas pasiones.





¡Más de 10.000 views en el primer programa!

PUNTOGAMING

En el estreno de PUNTO.GAMING TV presentamos el primer concurso "Expresión WOW" (FB/ExpresionWow) del año, te mostramos el backstage de la Chica [i] de marzo –nuestra conductora Natalia Cina–, el nuevo FIFA Street de Electronic Arts y, como broche de oro, estuvo en los estudios de Punto.Gaming TV el equipo de Hiperconectados (TELEFE) realizando una nota sobre las chicas gamers.

Contamos con la presencia de Noelia Marzol (en la foto, hablando con Agush) y la producción de HC. ¡Además, entrevistamos con las chicas! Un programa súper entretenido donde Naty y Rama comenzaron a recorrer un largo camino para ir sumando poco a poco todo lo que mostramos en LocalStrike y en esta edición especial de la revista de [IRROMPIBLES].

PRIMER PROGRAMA




MIRÁ EL VIDEO

Erviti, Colazo y Fierita juegan FIFA 13 en el Hotel Boca

¡Te juego un partidito!

Por Natalia Cina | @CinaNaty

LA CANCHA DE FÚTBOL VIRTUAL siempre es un buen entretenimiento para los futbolistas que concentran antes de sus partidos reales. Esta vez, jugadores de Boca Juniors, en el Hotel Boca, compartieron la experiencia junto a Fierita y el equipo de Punto.Gaming TV.

Estuvimos en el Hotel Boca con el equipo de Hiperconectados compartiendo un partido de fútbol virtual con el último título de Electronic Arts, FIFA 13. Allí nos acompañaban Walter Erviti, Nicolas Colazo y Víctor Tuchinaider para la previa de WCG Samsung Argentina 2012.

Fierita, junto a Erviti y Colazo, aprovecharon para hacer sus jugadas favoritas. Los equipos elegidos fueron el Bayer Munich contra Barcelona. Ambos demostraron que saben tanto con el joystick como con la número 5. El partido terminó empatado 1 – 1.





Además, entrevistamos a los dos jugadores, quienes nos contaron cómo ven este nuevo FIFA y nos garantizaron que vendrían a probarlo nuevamente en WCG Samsung Argentina 2012. Ambos se llevaron una PlayStation 3 de Compumundo y su copia de FIFA 13 por gentileza de Electronic Arts.

Víctor Tuchinaider también estuvo presente contándonos sus anécdotas al jugar FIFA con su hijo, y nos habló sobre la importancia hoy en día del fútbol virtual como forma de entretenimiento y motivo de reuniones entre amigos, además de que, por supuesto, expresó sus ganas de estar presente en WCG.

¡Agradecemos a Fierita, a la producción de Hiperconectados, y a los geniales Víctor Tuchinaider, Erviti y Colazo por compartir con nosotros ese grato momento!

LocalStrike tiene soundtrack oficial

"LIVE YOUR GAME" por la banda uruguaya Gamepad

"LIVE YOUR GAME" revive en los iPods, MP3, móviles y estéreos de cada fanático que ya se bajó el tema oficial de LocalStrike. ¡Cantarlo, tararearlo, bailarlo en los eventos de LocalStrike, ya es un hecho!

LocalStrike tiene el orgullo de presentar su soundtrack oficial creado por Gamepad, una banda de estilo Pop/Nintendo/Punk formada en San Carlos (Maldonado, Uruguay) a mediados de 2009. Su estilo se caracteriza por una fuerte influencia de los videojuegos.

La banda está integrada por Matías Fernandez (voz, guitarra), Agustín Esquibel (voz, guitarra), Fernando De León (bajo), Joaquín Mirabal (batería) y Guillermo Dávila (gamepad).



¡ESCUCHALO!

VIVE TU JUEGO
(Live Your Game lyrics)

Comienza tu juego
llegó ese momento
que detiene el tiempo
es tu conexión
con las emociones
extremas acciones
tus manos te piden
tomar el control

y no estás solo
(hay alguien más)
que busca como vos
lo que buscás

Esperabas encontrar
hace tiempo ese lugar
esperabas alguien como vos
con las ganas de vivir
este juego junto a ti
ya no tienes que buscarlo más
estás en LocalStrike

ya se convirtió en tu segunda vida
hace tiempo que no ves la luz del día
mientras todos duermen estás ahí despierto y es tu juego

por lo único que
te levantas temprano
la razón de estar
una noche sentado
luchando para que
no te venza el sueño

y no estás solo
(hay alguien más)
que busca como vos
lo que buscás
Esperabas encontrar
hace tiempo ese lugar



esperabas alguien como vos
con las ganas de vivir
este juego junto a ti
ya no tienes que buscarlo más
estás en LocalStrike

Vive tu juego (live your game)

Steve Huot, Director de Blizzard Entertainment para LATAM


MIRÁ EL VIDEO

EL SHOWROOM de LocalStrike sirvió como espacio de una entrevista exclusiva con Mr. Huot, quien nos contó los últimos detalles sobre Diablo III en América latina y su tan esperada salida el 15 de mayo. Un simpatiquísimo Steve demostró su agrado con la Argentina, habló de sus recuerdos de visitas pasadas, y aseguró que "la comida en cada bar o restaurante de aquí es muy buena, vayas donde vayas" y que disfruta de la gente y la buena compañía. Sus palabras al respecto fueron "volveré" y "¡Viva Argentina!"



LocalStrike en el CES 2012



LOCALSTRIKE estuvo presente en el Consumer Electronics Show en Las Vegas por medio de su enviado especial, "Alcapone", para obtener todas las novedades en directo desde la mayor feria de tecnología de punta del mundo. Estuvieron presentes las marcas más importantes para mostrar las últimas tendencias en materia de consumo tecnológico.

LocalStrike en iOS y Android


BAJATE LA APP



SI TENÉS iPhone, iPad o dispositivos con Android, ya podés acceder GRATIS a todas las novedades de LocalStrike (Facebook, Twitter, Instagram, fotos, canal de YouTube, podcasts, radio en vivo, soundtrack oficial y calendario. También podés participar en los concursos, ubicarnos en el mapa, líneas de contacto e emails. Podés encontrar la app de LS en **bit.ly/10YVgtW**

Algunos números LocalStrike

- Supera las 500.000 reproducciones en su canal de YouTube (yoututbe.com/localstrikegames)
- La primera empresa de LATAM en tener servidores de Counter-Strike: Global Offenssive.
- Más de 200 mil fans en Facebook.

Por Walter Costabel | @wcostabel
Director LocalStrike




MIRÁ EL PARTIDO

¡Superclásico Virtual en LocalStrike TV!



River y Boca empataron 0 a 0 en FIFA 13 y anticiparon el Superclásico del domingo 28 de octubre

SE JUGÓ EL 27 DE OCTUBRE entre Fabián "Bulls" Zanoni (River) y Francisco "Patán" Sotullo (Boca). Un empate 0-0 en un partido súper parejo y muy trabado en el medio con pocas llegadas claras en los dos arcos.

Con las formaciones tal cual fueron anunciadas por Falcioni en Boca y Almeyda en River, se configuraron los equipos; ambos con el mismo esquema 4-4-2, y seteando el partido a las 15:30 de una día de primavera, despejado y con la pelota Adidas Tango (oficial del Torneo Inicial del Fútbol Argentino) para hacerlo lo más similar posible a lo que sería el partido que se jugaba el domingo siguiente en el Monumental de River.



El Superclásico virtual tuvo una excelente transmisión a través de LocalStrike TV (www.localstrike.net/tv) con relatos de Paleta y comentarios de WalyLS ¡y fue seguido en VIVO por más de 400 personas!

El partido fue parejo y el 0 a 0 le sentó bien, pero River hubiese podido ganarlo en la última jugada del partido en una pelota que le quedó a Trezeguet en el área, y un tiro que se fue muy desviado por encima del travesaño.

ASÍ SE FORMARON LOS EQUIPOS

RIVER 0:
18-Barovero, 25-Mercado, 20-Pezzella, 27-Botinelli, 6-Ramiro Funes Mori, 8-Sánchez, 23-Ponzio, 14-Cirigliano, 22-Aguirre, 11-Mora, 7-Trezeguet.

BOCA 0:
1-Orion; 13-Albín, 2-Schiavi, 20-Burdisso, 3-Clemente; 21-Chávez, 18-Somoza, 11-Erviti, 28-Sánchez Miño; 9-Viatri y 19-Silva.





Fecha de lanzamiento: 12 de marzo de 2013
Plataformas: PC, Mac
Género: Estrategia en tiempo real (ciencia-ficción)
Desarrolladora: Blizzard Entertainment
Distribuidora: Activision Blizzard
Idioma: Español

STARCRAFT II
HEART OF THE SWARM

LA SEGUNDA PARTE DE LA TRILOGÍA DEL REY DE LOS RTS SE PRESENTÓ A LA PRENSA EN JUNIO, EN EL CENTRO DE CONVENCIONES DE ANAHEIM, CALIFORNIA, Y ALLÍ ESTUVO EN EXCLUSIVA EL EQUIPO DE LOCALSTRIKE. HEART OF THE SWARM LLEGA CON NUEVAS UNIDADES Y DANDO PROTAGONISMO ABSOLUTO A KERRIGAN, LA ANTIGUA REINA DE ESPADAS.

EN HEART OF THE SWARM, los jugadores podrán evolucionar sus enjambres Zerg con unidades y habilidades únicas, exclusivas de la campaña. La evolución tendrá lugar de una forma natural, perfectamente adaptada al espíritu de la expansión. Sarah Kerrigan jugará un papel importante como heroína. A lo largo de las batallas, aumentará su fuerza y obtendrá nuevas habilidades. Los jugadores podrán elegir qué poderes mejorar y usar de una misión a otra.
Los mapas y unidades multijugador aportarán nuevas dimensiones estratégicas al juego, y la expansión añadirá características y mejoras a la plataforma online de Battle.Net para mejorar la experiencia en las partidas personalizadas.

En la campaña de Heart of the Swarm habrá 20 misiones nuevas. Los Zerg pueden evolucionar en subespecies especializadas como los hordeznos, que es una variante que engendra tres hordeznos por larva de forma casi instantánea en lugar de los dos zergueznos estándar. El temible raptor es otra variante evolutiva del zerguezno que cuenta con más vida y con la habilidad de saltar pequeñas distancias para acercarse rápidamente a un enemigo.

Otro aspecto que diferencia a Heart of the Swarm de Wings of Liberty es el hecho de que Kerrigan tendrá un papel protagonista en las batallas como una heroína poderosa. Durante la campaña irá ganando fuerza, además de nuevas capacidades. Los jugadores tendrán que escoger qué habilidades mejorar y qué poderes usar a lo largo de las misiones.

Heart of the Swarm también incluirá una mayor variedad de ubicaciones o escenarios que los jugadores explorarán entre una misión y otra. Estos escenarios cambian de forma dinámica cuando los jugadores completan misiones, lo que da la impresión de que el mundo evoluciona a medida que Kerrigan impone su presencia por toda la galaxia.

Las escenas de video intermedias con diálogos completarán la experiencia de juego en la campaña y un nuevo conjunto de logros desbloqueará diferentes recompensas dentro del juego, como retratos e insignias.

MEJORAS TECNOLÓGICAS

Habrá algunas mejoras en los gráficos, como en la apariencia y el comportamiento del talo zerg, además de algunos cambios que permitirán a los artistas de Blizzard mostrar mejor los nuevos tipos de planetas que Kerrigan explorará en Heart of the Swarm. Sin embargo, se conservarán los mismos requisitos mínimos de hardware de Wings of Liberty.

Según los desarrolladores, el modo multijugador de Wings of Liberty, a lo largo del último año, ha evolucionado con las estrategias y contra-estrategias que los jugadores desarrollan continuamente y han intentado hacer algunos ligeros cambios de equilibrio con los parches. Pero saben que aún hay áreas que se pueden mejorar. Heart of the Swarm permitirá materializar algunas de esas mejoras mediante unidades y habilidades nuevas, algo que en líneas generales Blizzard no hace si no es a través de una expansión debido al gran impacto que tienen estas mejoras en los torneos actuales.

Con Heart of the Swarm, Blizzard intenta identificar las necesidades de cada raza y abordarlas con unidades y habilidades nuevas. También mejorar, en la medida de lo posible, el carácter único de cada raza. El objetivo es añadir otras dimensiones de estrategia y jugabilidad a StarCraft, al tiempo que se mantiene el equilibrio y se evitan redundancias con unidades preexistentes.

Lo que sigue a continuación es un detalle de las nuevas unidades y cómo estas afectan la estrategia del juego. Por eso fuimos con el mejor jugador argentino de StarCraft II, Patricio "Capoch" del Olmo, para que nos cuente su experiencia luego de haber probado la beta.



EN EL CORAZÓN DEL ENJAMBRE

Por Patricio del Olmo | Capoch | @capoch_esports

LUEGO DE MÁS DE DOS AÑOS de StarCraft II: Wings of Liberty, podemos decir que se estableció cómodamente como el RTS (Real Time Strategy) número uno. Pero ¿se logró llegar al balance perfecto? Esa es la pregunta clave. Como muchos saben, una de las mayores preocupaciones en un juego de estrategia en tiempo real, además de su rápido, entretenido combate y sus lindos gráficos, es su balance; y con Wings of Liberty podemos decir que se logró estar muy cerca del equilibrio perfecto. Sin embargo, a esta altura, lo importante para Blizzard es lanzar la segunda entrega de lo que será la trilogía de StarCraft II lo más balanceada posible. En principio, fue liberada una beta para un grupo cerrado de personas, a fin de probar el juego y hacer la mayor cantidad de ajustes posible antes del lanzamiento oficial en marzo de 2013. Al cabo de un tiempo, la compañía californiana ofreció claves para que más gente pudiera probar el juego. Afortunadamente, fui (Capoch) uno de los primeros en recibir la beta, y a continuación les voy a contar mis primeros pensamientos acerca de lo que ya muchos prevemos como una más que digna expansión.

COSA DE PROTOSS

Y al fin llegó el día, que de la nada comenzó con un email divino diciendo que había sido seleccionado para participar de la beta cerrada de Heart of the Swarm. Lo primero que hice fue bajar el juego y prepararme para una noche de rosticé.

Hay que mencionar que la modalidad single player no está disponible en la beta, por lo tanto no puedo decir mucho al respecto, solo que continúa donde nos dejó la primera parte de la trilogía, Wings of Liberty, y que cuando escribo





estas palabras estoy tan ansioso de jugarlo como ustedes, ya que Blizzard siempre se luce con las campañas de todos sus juegos.

Volviendo al multiplayer, me jugué unos games con Protoss y sentí que las unidades nuevas no agregaban mucho al juego.

La Tempest, una nave aérea gigantesca y carísima, con un rango terrible que cuando entra en combate directamente la tenés que buscar porque esta muuuuuuy lejos de la acción, parecía muy buena, pero disparaba muy lento y su daño no era tan grande.

El Oracle, otra nueva unidad aérea para el arsenal Protoss, poseía hechizos interesantes, como Entomb (crea unas barreras alrededor de minerales que evitan su minado por un tiempo determinado) y Preordain (concede detección a un edificio nuestro para que podamos ver unidades invisibles del enemigo). Ambas habilidades sonaban interesantes, pero en la práctica les faltaba profundidad.

La última unidad nueva de los Protoss es la Mothership Core, que otorgaba un cañón sobre un nexus nuestro en momentos de defensa contra ataques tempranos del enemigo, y la otra gran habilidad era el Mass Recall (teletransporta a nuestra Mothership Core un grupo amplio de unidades sin importar dónde estén ubicadas), ampliamente conocida en Wings of Liberty por ser una habilidad de la unidad Mothership.

Tampoco algo no estaba del todo bien con esta unidad nueva. Parecía increíble cuando lo escuchábamos o leíamos en los papeles pero al inicio de la beta, en la práctica, los Protoss se sentían muy "Wings of Liberty" y sus nuevas unidades no agregaban mucho al arsenal.

Sin embargo, no hay de qué preocuparse. El estado de la beta en diciembre de 2012 ha cambiado tanto que parece otro juego. Las habilidades mencionadas del Oracle ya no existen y fueron reemplazadas por Pulsar Beam (un rayo que



dispara y daña a estructuras enemigas) y Time Warp (crea un campo temporario que relentiza todas las unidades en un 50%); la Mothership Core tiene una nueva habilidad que otorga detección, y a la Tempest se le redujo el rango, pero ahora dispara más rápido y su daño contra unidades masivas es mayor. Ante estos cambios, las unidades nuevas empezaron a tomar mayor importancia, y en muchas ocasiones su presencia en el campo de batalla es fundamental. De todas formas, seguramente sigan sufriendo algunos cambios más de aquí a marzo.



¿Y POR TERRAN CÓMO ANDAMOS?

Respecto a las nuevas unidades Terran, tenemos a la Widow Mine, una pequeña especie de mina, que sirve para holdear algunos sectores del mapa y antes de usarse debe ser enterrada. Si alguna unidad enemiga pasa por encima, se va a pegar a esta y explotar al cabo de unos segundos. Tiene como debilidad que se puede ver con unidades que detectan unidades invisibles y además sólo sirven contra unidades enemigas y no contra edificios. A lo largo de la beta, su daño se ha incrementado, su tiempo de activación aumentó, el tiempo de construcción disminuyó y ya no requiere Armory para construirse; por lo tanto, es muy útil para cualquier Terran. Tiene un misil llamado Unstable Payload, que inicia una vez que la mina está enterrada. Ésta habilidad lanza un misil a una unidad y le causa daño fuerte y daño menor al área circundante. También detecta unidades invisibles así como alucinaciones del Protoss. En muchas ocasiones, la buena ubicación de estas minas puede ser clave para una victoria, por eso siempre viene bien tener algunas a disposición.



Una de las otras unidades Terran es el Battle Hellion, muy similar al Hellion del Wings of Liberty pero ahora en dos patas y no cuatro. La diferencia es que el Battle Hellion es más lento, gordo, duro y posee un rango menor pero dispara en línea recta. En mi opinión, son muy buenos para defenderse de ataques tempranos, y luego mezclarlos con el ejército del Terran, mientras que los Hellions sirven más para "harrasear" la economía enemiga. La última nueva unidad Terran es el Warhound, que al inicio de la beta generó gran polémica. Esta unidad básicamente la rompía, servía contra todas las unida-

Blizzard por dentro



VIAJE AL SANTUARIO GAMER

Por Natalia Cina | @CinaNaty







CON EL TEAM de LocalStrike y Punto.Gaming tuvimos el honor de ser invitados a las oficinas centrales de Blizzard Entertainment. ¡Imagínense entrar al mundo de Blizzard! Estacionamos a alta velocidad por la emoción en el parking central, y luego nos dirigimos poco menos que corriendo a la estructura principal. En ese lugar hay tres edificios, luego en otro barrio, según nos contaban, hay dos o tres edificios más, pero ese es el más importante y donde se ubican los productores, creativos, desarrolladores, entre otros responsables de los títulos de Blizzard.

Una vez que entrás a lo que sería el hall principal, nos imprimieron nuestras identificaciones y comenzamos un impresionante recorrido acompañados por Susana Monroy, representante de Blizzard.

Ya la recepción es como un santuario gamer: hay tres PCs listas para jugar Diablo III, una estatua pequeña de un personaje de Diablo, otra estatua de tamaño casi humano, una de Kerrigan, un Paladín de WoW y un peluche gigante, muy muy bueno. Ahí mismo hay sillones para sentarse con una mesa y revistas de los juegos.

Y dando la vueltita... el museo de Blizzard, que se compone de vitrinas con muñecos, fotos, bocetos de los tres títulos, y luego en las paredes, cuadros y pinturas de los personajes de cada juego, más un boceto (intocable) de Diablo.

Tras el shock, fuimos a otro de los edificios, custodiado con dos estatuas, Reynor de StarCraft II y un personaje de Diablo ¡gigantes!. La reproducción es realmente impactante (ahí mil fotos, todas iguales de distintas perspectivas), con el muñeco colosal de Diablo flotando con sus alas iluminadas que se prendían y apagaban, una locura.

Nuestro siguiente destino fue la Biblioteca. Puerta de madera, como si fuera de película, una cantidad de novelas de ciencia-ficción, comics, libros de diseño, cuentos, espadas, vitrina con más action figures y, por supuesto no podía faltar, dos sillones con una mesita, para que te tomes tu tiempo de lectura cómodamente.

Mientras recorríamos los diferentes sectores, las paredes nos torturaban con gráficas de los tres títulos por doquier. Imagínense, una de las puertas que daba al sector de creativos (a estas puertas accedías sólo con personal autorizado por medio de tarjetas magnéticas), se abría y te invitaba a caminar por un piso de colores, ambientado con luces violetas y diferentes puertas a cada uno de los artistas, realmente un paraíso... cada lugar que ibas era como meterse dentro del juego.

Ah, ¿y dónde van los empleados en su tiempo libre? Tienen gimnasio completo, buffet, habitaciones para quedarse a dormir cuando quieran, cancha de vóley, cancha de básquet, y lo mejor... un cine espectacular (los horarios de las películas se informan cada semana y los empleados pueden ir cuando deseen).

¡Qué más puedo decir, quedé enamorada de ese lugar! Ah, sí. Afuera todo árboles y espacios verdes para que los empleados que llevan a sus mascotas puedan pasearlas un rato.

des del enemigo y era durísima. Fue tanta la polémica que se generó, que Blizzard directamente la tuvo que eliminar del juego. Y sí, realmente era frustrante jugar contra Terran en esos momentos, ya que el Warhound estaba realmente quebrado y desbalanceaba todo el juego. Uno no sabe todavía qué les espera a los Terrans del mundo, ¿volverán a agregar una nueva unidad? ¿O se conformarán con darle a los Terrans sólo dos nuevas unidades para lograr un bien mayor?



ZERG O NO ZERG

Una de sus nuevas unidades es el Swarm Host, que es un bicho con caparazón que spawnea unos pequeños bichitos que disparan de cerca y "tankean" muy bien. La verdad que son muy molestos, y mezclado con otras unidades del Zerg, resultan bastante duros de derrotar.



La otra nueva unidad del arsenal Zerg, es el Viper. Es una especie de infestor volador, más que nada enfocado a interrumpir y desarmar al ejército Terran con su habilidad Blinding Cloud, que reduce el rango de unidades biológicas a uno (prácticamente no disparan de lejos, se vuelven casi ciegas las unidades) y la otra habilidad, Abduct, que empuja para adelante y saca de posición a una unidad enemiga, muy útil contra unidades como Siege Tanks o Colosos. La realidad es que los Vipers son muy útiles en el ejército y en el campo de batalla, en especial contra Terran o contra Protoss que tengan muchas unidades valiosas. Como otra novedad, se le agregó burrow charge a los Ultralisks. A pesar de que esta nueva habilidad de los Ultralisks entra en juego sólo en el late game, se vuelve bastante difícil parar a un ejército Zerg que lidere la carga con Ultralisks.



Sarah Kerrigan



La vimos por primera vez en Starcraft (1988) como una psíquica Terran de 26 años. Sarah había sido entrenada como espía y asesina y había alcanzado el rango de segunda al mando en la organización revolucionaria Sons of Korhal, liderada por Arcturus Mengsk. Los Hijos de Korhal pretendían liberarse de la opresión que la Confederación del Hombre.

Sin embargo, durante las interminables luchas, Sarah es abandonada por Mengsk a merced de la especie Zerg, y esta, en lugar de matarla, la convierte en una híbrido dominada por el Overmind insectoide. Bajo el influjo Zerg, Sarah se vuelve una de las agentes más poderosas en la lucha contra la Humanidad.

En Starcraft: Brood War (1998), Sarah reemplaza al Overmind con la intención de dominar por completo a la galaxia. La llegada de StarCraft II: Wings of Liberty (2010) la mostró oculta y a la espera de concretar sus más terribles planes relacionados con los Protoss y los Zerg.

La Reina de Espadas, hoy considerada una de las villanas más poderosas del mundo de los videojuegos, fue creada por Chris Metzen y James Phinney de Blizzard Entertainment (Metzen hizo el trabajo de arte) y quien actualmente le da voz es la actriz canadiense Tricia Helfer (la Cylon 6 de la serie de TV Battlestar Galactica).

Como decíamos, la beta está en constante cambio, y sin duda es apreciable la atención que Blizzard le está dando al feedback de todos los jugadores para llegar a un balance armónico entre todas las razas. Además de esto, cambiaron la interface dentro del juego para hacerlo más casual y user-friendly, además de que cada jugador puede levelear su cuenta y subir niveles de experiencia para obtener recompensas. Asimismo, Heart of the Swarm tiene algunas cosillas nuevas interesantes, como el auto mining (al iniciar una partida los trabajadores van a recolectar minerales directamente); ahora sobre el nexus hay un número que nos informa la cantidad de trabajadores que están recolectando minerales, y lo mismo con los trabajadores que están buscando gas. Todo esto apunta a ayudar a los nuevos jugadores o jugadores casuales a mejorar más rápido y enfocarse un poco más en el combate y no estar tan atentos a la economía.

Ya cada vez estamos más cerca de la fecha de lanzamiento. ¡Pero todavía habrá que esperar unos meses más!



HEART OF THE SWARM | Características

- Continúa la épica historia de StarCraft II donde la dejó Wings of Liberty.
- Aproximadamente 20 misiones de campaña nuevas.
- Nuevas mecánicas de juego de campaña que permiten a los jugadores desarrollar nuevas habilidades y unidades para su ejército zerg. Nos lanzaremos al campo de batalla junto a Kerrigan mientras ella intenta recuperar sus poderes y retomar el control del Enjambre.
- Nuevos mapas y unidades multijugador que aumentan las opciones estratégicas y la profundidad de juego de cada una de las razas.
- Características y funcionalidad renovadas de Battle.net que mejoran la búsqueda de partidas personalizadas, y nuevas herramientas que permiten a los autores de mapas crear partidas personalizadas.
- Nuevas escenas de video pre-renderizadas y de juego para la historia.

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.



LOS JUEGOS DEL AÑO



Nos sentamos durante 28 horas en un cuarto sin ventanas y elegimos los 10 mejores del 2012

¿QUÉ BUSCAMOS EN EL JUEGO DEL AÑO? La mejor experiencia. La combinación mágica de gameplay, historia, narrativa, estética, audio y tecnología. No buscamos que sea el mejor en cada departamento, sino que cada aspecto individual sume para obtener ese conjunto de cosas que te hacen sentir ante algo especial. Siempre se trata de una elección difícil y muy peleada que provoca piñas y graves daños edilicios. Por suerte, somos irrompibles y respawneamos.

2012 fue un excelente año en esta materia. Claro que muchos títulos no entraron en nuestra lista final, porque nos propusimos elegir diez y ofrecer algunas menciones especiales para esos fichines que, por una razón u otra, sentimos que deben estar en este fin del mundo. De modo que estos son, en orden inverso, peleadísimo, quizás injusto aunque nos esforcemos, las diez mejores experiencias que tuvimos en [IRROMPIBLES] a lo largo del año. ¡Los juegos que todo gamer debería probar!

[10] MAX PAYNE 3

ROCKSTAR VANCOUVER | ROCKSTAR GAMES | ACCIÓN | PC, X360, PS3

Rockstar nos tiene acostumbrados a juegos de enorme calidad. Desde GTA III, todo lo que hizo tuvo un nivel de exigencia impresionante. Hubo preocupación, sin embargo, cuando Take-Two Interactive adquirió en 2002 los derechos del juego a sus creadores originales, los finlandeses de Remedy Entertainment y los puso en manos de Rockstar Games. ¿Cuál sería el destino del sufrido detective?

Max Payne es un juego de acción en tercera persona –con influencias muy marcadas de los filmes noir– donde parte de la acción se resuelve estilo Matrix, a los balazos en cámara lenta.



Cuando por fin este año vivimos el esperado regreso de Max Payne, el resultado terminó por volarnos la cabeza.



Gracias al motor RAGE, Rockstar Vancouver pudo recrear un Brasil tan colorido como oscuro, que se siente vivo con cada movimiento del envejecido y solitario Payne. Las animaciones, el sonido y el increíblemente cinematográfico bullet-time lograron una danza violenta de picor que recorre las lujuriosas ciudades cariocas tanto como las más sombrías favelas. Pasada la fuertísima historia de este Max sumido en lo peor del mundo criminal, y en lo peor de sí mismo, el modo multijugador se reveló como uno de los mejores, más contundentes y originales del año, bullet-time incluido. [i]

[9] DIABLO III

BLIZZARD ENTERTAINMENT | HACK N' SLASH RPG | PC, MAC

Pasaron 12 años desde el último Diablo, por algo fue el juego más esperado de 2012 (como prueba vean la página 4 de esta edición especial). Entre unos primeros días con problemáticos errores de conexión (¡memes por doquier!) y nuestra propia negación al no aceptar que Diablo III es diferente al clásico que recordábamos, nos costó ver al principio el abundante picor dentro de esta nueva entrega.

Una semana y 60 horas de juego después del lanzamiento, el 15 de mayo, resultaba muy simple ver la calidad que brota de este nuevo Diablo. Es posiblemente el producto más pulido del año, dueño de una atmósfera que, a pesar de los cambios, nos respira en la nuca como el mismísimo Satanás. Tiene los cambios justos para traer el clásico e incesante tiki-ti-ki-tiki de nuestro mouse a la "nueva generación". Mayo y junio fueron meses que vamos a recordar porque hubo reencuentros online de viejos camaradas infernales y jugamos sin parar y sin dormir durante semanas, para descubrir que luego de matar al último boss el juego recién "comienza" y las cosas se tornan, bueno, un Infierno.





Se hicieron algunas concesiones con las que podemos no concordar, pero es innegable que la esencia de la serie permanece intacta en Diablo III. Nos gustaría que le sigan expansiones del mismo nivel. [i]

[8] HOTLINE MIAMI

DENNATON GAMES | DEVOLVER DIGITAL | 2D TOP-DOWN SHOOTER | PC



Sería muy fácil desestimar Hotline Miami por su violencia. No vamos a mentir, fue probablemente uno de los aspectos que nos atrajo inicialmente, pero, en una inspección más cercana, hay una propuesta diferente. Entre su visceral combate, que más que reflejo necesita una mente aguda, y su compleja narrativa que parece no ir a ningún lado –aunque tiene un destino en mente desde un principio–, es difícil no decir que es una maravilla, casi una obra de arte, diríamos. Es un "indie" hecho por sólo dos tipos, los suizos Jonatan Söderström y Dennis Wedin. Y sí, lo pusimos entre los 10 mejores del año.

El combate tiene algo para todos. Es violento rozando lo salvaje. Requiere de mucho planeamiento, pero la improvisación ofrece tantas posibilidades de fallar como de lograr el objetivo de una manera por completo inesperada. Y a pesar de estar basado en prueba y error, fue diseñado de tal manera que el fracaso no es frustrante, sino una pieza más dentro del puzzle.

Hotline Miami tiene, diría Rolo, estilo. Oh, sí. Y ese estilo es la otra parte de la obra maestra: bien ochentoso, con gráficos 2D pixeladitos, con excelente música sintetizada que se te pega al cráneo y te lima incluso cuando no estás jugando. A pesar de estar inspirado en fichines de hace veinte años, se siente fresco. Un logro que los científicos aún no han podido explicar.



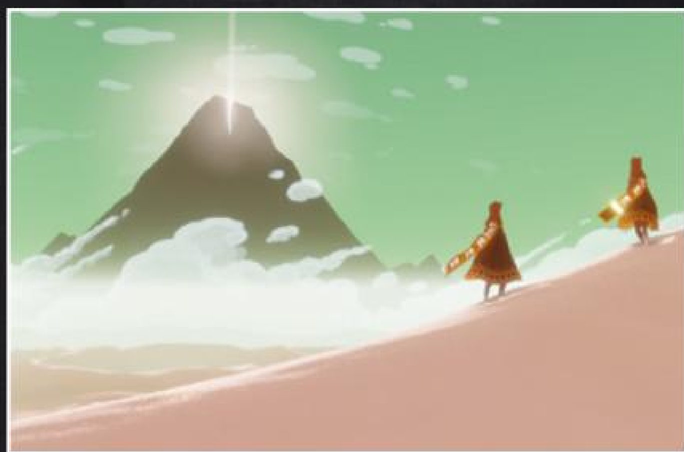
[7] JOURNEY

THATGAMECOMPANY | SCEA | AVENTURA | PS3



Cuántos habrán soñado con contar una poderosa historia sin decir ni una palabra. Journey, mejor dicho, Jenova Chen, su creador –también autor de Flower–, lo logró. Journey pone en ridículo a aquellos empecinados en que los videojuegos no pueden ser considerados arte. ¿Qué hace que otros no? Es un breve ensayo sobre el descubrimiento de la belleza y el simple, maravilloso acto de vivir.

Es simple porque las mecánicas no van más allá de correr, saltar, flotar, esconderse de algún enemigo, y siempre andar y andar, ir hacia una montaña, el único punto de referencia. No sabemos por qué, solo hay que ir, y de pronto uno se siente en necesidad: tenemos que llegar, vamos a acompañar a esa criatura, a ese ¿hombre?, en su peregrinación.



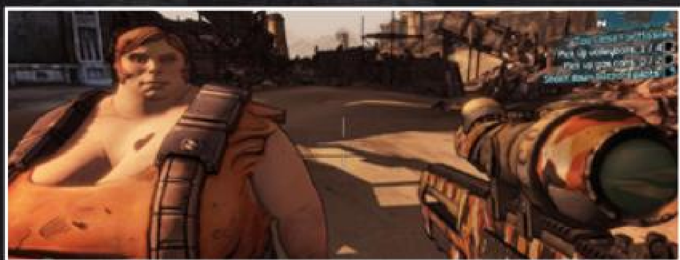
La dirección artística y musical es conmovedora. Casi sin esfuerzo pinta un hermoso y extraño mundo. Es como contemplar una pintura en movimiento. Bellísimo. Sólo se puede criticar que sea exclusivo de PS3 (es un download de PSN), al menos por ahora.

Journey tiene, además, un original modo multiplayer. En medio de una partida es posible que nos crucemos con otro jugador, de lejos, o quizás acompañarlo brevemente en ese mismo viaje, en silencio, sin palabras. No es posible comunicarse, pero uno se ayuda, va de a dos, avanza al horizonte aun cuando se llega de rodillas. Y es emocionante hasta las lágrimas el final, apenas dos horas más tarde, cuando volvemos el camino, cuando vemos pasar el nombre de los que fueron con nosotros en el largo, largo viaje.

[6] BORDERLANDS 2

GEARBOX SOFTWARE | 2K GAMES | FPS | PC, X360, PS3

Borderlands 1 era algo único. Tenía problemas, algunos serios, pero fue tan entretenido como para dejarlos de lado. Borderlands 2 es lo mismo, pero multiplicado por cien. La cantidad de armas aumentaron a un número aún más ridículo, y no sólo hay más, hay de diferentes tipos y como ya no se puede mejorarlas, es obligatorio ir cambiando entre modelos cada vez que se sube de nivel. Eso vuelve el combate más variado. Y aunque las armas son las protagonistas del nuevo Borderlands, no perdemos de vista las cuatro –cinco, con el DLC– clases de Vault Hunters: Commando (Axton), Gunzerker (Salvador), Assassin (Zer0), Siren (Maya) y Gaige (Mechromancer). Una combinación brutal de guerreros con habilidades asombrosas para patear traseros a fuerza de plomo, explosiones, venenos, ácidos, robots, torretas y energías psíquicas, entre otras maravillas. El árbol de habilidades es una locura de picor. Snipear con Maya o Zer0 es el Paraíso; reventar a piñas con Salvador y meter bala con Axton es glorioso. Los aliados y los enemigos son ambos fenomenales, bizarrísimos y todo, pero todo, chorrea humor, violencia y locura en un entorno gráfico cel-shaded que da gusto por su belleza y atención al detalle.





El modo cooperativo para cuatro "Buscadores de la Cámara" es de lo mejor del año, lejos. Divertidísimo y absolutamente vicioso. Borderlands 2 es un mix de Diablo III (más lo jugás, más estratégico es) y Skyrim (un mundo repleto de misiones y logros con decenas de formas de subir de nivel). Imperdible. [i]

[5] ASSASSIN'S CREED III

UBISOFT MONTREAL | ACCIÓN / AVENTURA | PC, X360, PS3

La culminación de casi una década de trabajo. Lejos de aquel prometedor pero monótono primer juego, la serie encontró una identidad y este capítulo final entrega la mejor experiencia en la historia de la saga.

Podremos coincidir en que algo no cierra bien, pero como juego individual es increíble. Sacando productos como Red Dead Redemption o Borderlands 2, es el de mayor escala en el género de acción y aventura, y cada detalle del mundo está tan cuidado que resulta fácil adentrarse en los años de la revolución norteamericana (1753-1783), aunque esto ocurra de forma tangencial a la narrativa.

Mención de oro para una labor de arte y reconstrucción histórica de magnitud excepcional. Es admirable el trabajo en ese sentido y cualquiera comprometido con lo artístico puede estar seguro que es un juego para el asombro.





A una jugabilidad sólida y entretenida que combina aventura, combate y movimiento, Ubisoft agregó mayor énfasis en la construcción de los personajes, logrando una conexión particular entre el protagonista y el antagonista que mantiene la historia viva y nos muestra un ejemplo de todos los recursos narrativos que quedan por explotar en el medio. El héroe de esta etapa de la serie es Connor, un personaje –mitad inglés, mitad mohawk– que esperábamos más profundo e interesante que Ezio Auditore. Seguimos prefiriendo al tano, sin que por ello estemos diciendo que Connor no se las trae. [i]

[4] XCOM: ENEMY UNKNOWN

FIRAXIS GAMES | 2K GAMES | ESTRATEGIA | PC, X360, PS3



Si había una empresa capaz de resucitar a la querida serie X-COM de Sid Meier, era la propia Firaxis Games. La compañía logró mantener vivo el clásico Civilization durante décadas y aumentar su popularidad cuando la PC supuestamente estaba muerta. Ahora trajo una de las series de estrategia por turnos más viejas a la nueva generación, tanto en consolas como en PC. ¡Y qué juego, señores!

En esencia, XCOM: Enemy Unknown es una remake del clásico de culto de 1994, también conocido como X-COM: UFO Defense. Es por tanto similar, y eso es bueno porque no cambió ni arregló lo que nunca estuvo roto. Esta versión se ve y se mueve mucho mejor, pero sigue siendo el mismo juego increíble que es un placer de fichinear. Hay algunos conceptos diferentes, reemplazaron aquí y allá alguna cosita. Entre la construcción de la base que permite un constante avance a la medida de cada jugador y un combate que necesita de muy buena táctica, cada fracaso se siente en los huesos y la derrota trae consecuencias que afectan el curso del juego, las investigaciones y a los soldados, muchos de ellos –aunque suene loco– de nacionalidad argentina. ¡A veces los platillos voladores repletos de ET caen en Mendoza o Buenos Aires y allá vamos con nuestro team cargado de armas, granadas y tecnología choreada de los propios invasores! Sin duda, para muchos, uno de los mejores juegos de 2012. Lo recomendamos con mucho amor. [i]



[3] FARCRY 3

UBISOFT MONTREAL, MASSIVE, REFLECTIONS, SHANGAI | UBISOFT | FPS | PC, X360, PS3



Tarde pero seguro. Con la lista casi cerrada tuvimos que patear el tablero y empezar de nuevo, porque FarCry 3 merecía estar entre los mejores de 2012. Y nos sorprendió a nosotros mismos cuán cerca del GOTY. Como es costumbre, hubo muchos first person shooters este año, pero el que más nos sorprendió fue el que constantemente buscaba salirse de su vaina.

FarCry 3 es un FPS de mundo abierto, con muchos elementos de RPG (puntos de experiencia, árbol de habilidades y sistema de construcción de objetos). Nuevamente estamos de vacaciones en una isla, somos un tal Jason Brody y terminamos cautivos de una hermandad de traficantes de esclavos. Lo interesante es que todos están locos, en especial su líder, y la cosa se trata de entender la naturaleza de la demencia.

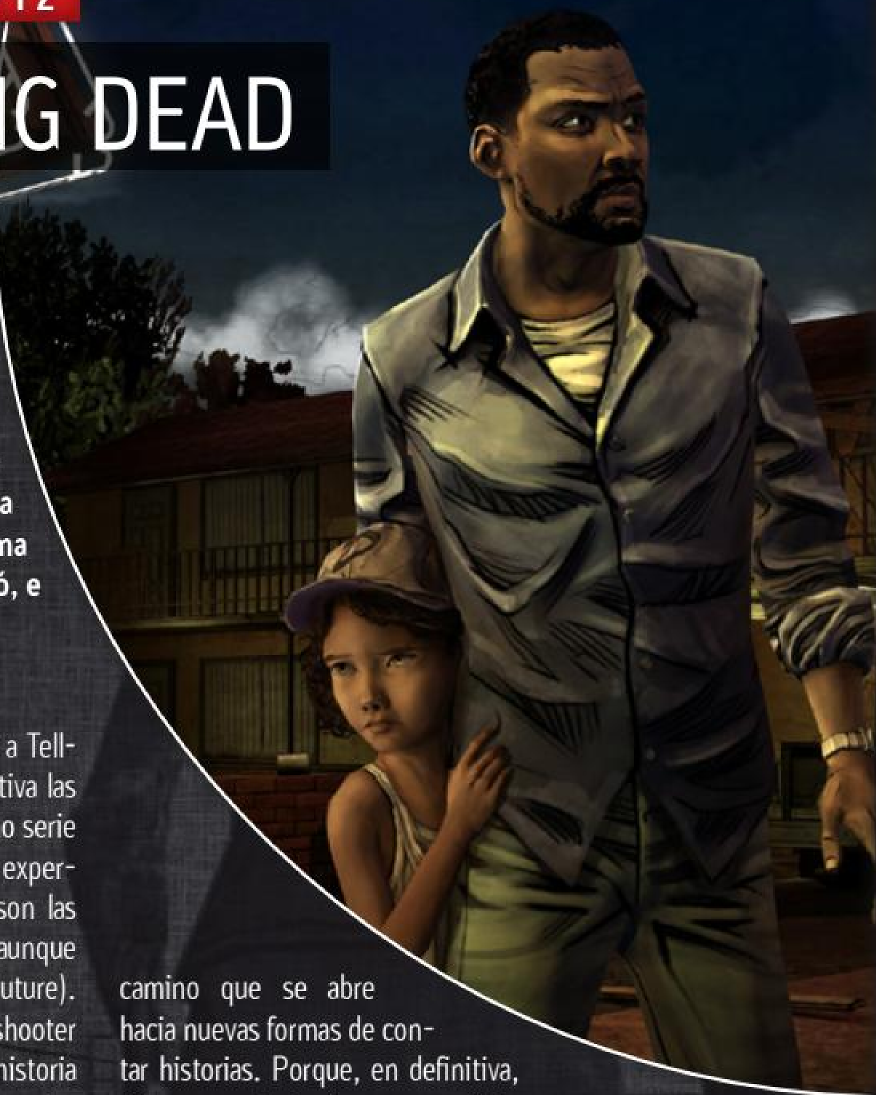


En FarCry 3, cazar no significa llevarle cuatro pieles a un ñato y terminar una quest. Para sobrevivir en la jungla hay que entenderla y al cazar animales se puede utilizar el cuero para crear fundas y guardar más armas. Por ejemplo. Cada acción está conectada a una progresión natural, no obligatoria. Y así se siente el juego entero, como un ecosistema donde cada piecita funciona como se supone.

Y continuando una moda que nos gustaría que repitiera en forma recursiva, FarCry 3 suma aún más personajes memorables a la lista, con Vaas a la cabeza, el mejor villano del año por lejos, y uno que podemos ver marcando un antes y un después a la hora de crear personajes que no sólo llamen la atención por cómo se ven y lo que dicen, sino también por los detalles, cómo se mueven, cómo gesticulan y cómo te miran. [i]

[2] THE WALKING DEAD

TELLTALE GAMES | AVENTURA INTERACTIVA | PC, X360, PS3



EN UNA ÉPOCA donde recurrir a los zombies representa raspar el fondo del tarro, Telltale Games tomó la difícil misión de hacer videojuego la novela gráfica de Robert Kirkman. No es tarea fácil en un medio donde la historia es algo tan negado. The Walking Dead tiene los zombies como entorno, pero es fuerte gracias a sus personajes y sus relaciones, por lo que una buena adaptación parecía difícil. No decepcionó, e incluso, ya ven, es nuestro casi-GOTY. Ahondemos en las razones.

Kirkman se lo habrá pensado antes de darle licencia a Telltale para que ejecutara la gran obra de volver interactiva las historias y la onda del comic –que también arrasa como serie de TV– pero no hay muchas compañías hoy por hoy expertas en aventuras gráficas por capítulos (de Telltale son las inolvidables Tales of Monkey Island y Sam & Max, aunque también las olvidables Jurassic Park y Back to the Future). Como era lógico, Telltale decidió descartar el clásico shooter de zombies y en cambio contar una historia. Una historia donde, como en las buenas películas de muertos vivos, los seres putrefactos quedan en segundo plano para darle rienda suelta a la narración y ver cómo sus protagonistas sobreviven en medio de una pesadilla.

Definitivamente, la decisión correcta. Sin ser violento u obsceno, The Walking Dead resulta uno de los fichines más desgarradores del año, debido en parte a su manera de contar la historia y al desarrollo de los personajes que conocimos a lo largo de cinco episodios de prácticamente dos horas cada uno. Pero también por otra razón: el aprovechamiento de la característica que define al medio: la interacción con el jugador.

A lo largo de los cinco episodios, es muy común el tener que optar entre dos opciones, una terrible y una horrorosa. Creemos que las sensaciones, las emociones que produce esta forma de narrativa son un descubrimiento, quizás un camino que se abre hacia nuevas formas de contar historias. Porque, en definitiva, siempre se trata de eso y aquí tenemos un ejemplo que asombra, que brinda una experiencia única.

La historia comienza en un punto oscuro y de ahí en más se vuelve cada vez peor, y no por el hecho de ser deprimente, sino porque es el camino que les toca andar a los protagonistas –que no son los del comic ni los de la serie– y es muy fácil de sufrir al lado de ellos porque cada uno tiene una personalidad muy definida y claras motivaciones desde las que deciden su siguiente paso. El lazo emocional se vuelve fuerte. Los acompañamos en las tremendas decisiones que deben tomar, por difíciles que sean.

Mitad novela interactiva, mitad aventura gráfica y un poquito juego de acción, The Walking Dead apuesta a los videojuegos como un medio narrativo, donde la historia ocupa un lugar tan central como la jugabilidad. Si de emociones se trata, este es el juego.



[1]

DISHONORED

JUEGO DEL AÑO

DESDE EL VAMOS, el pedigree de Dishonored era difícil de igualar. De los creadores de Thief y Deus Ex, con la visión del director artístico de Half-Life 2, ¿cómo puede salir mal?, decíamos. Terminamos preguntando: ¿cómo pudo salir tan bien? Desde el vamos, este mundo retro-futurista con ribetes de steampunk es un sueño hecho realidad, que se completa con una historia de justicia y venganza que esconde un montón de sorpresas. >>>

LA PRIMERA IMPRESIÓN la ofrece el fantástico arte. Dishonored es diferente, tiene un aspecto que por sí solo ilumina de un carisma único al mundo del juego. Es como si estuviera pintado con acuarelas, pero de una forma muy sutil. Sin duda, es algo que nunca habíamos visto.

La acción ocurre en Dunwall, una ciudad modelada en base a la arquitectura de los años 1890-1900 de urbes industriales como Londres y Edimburgo. El protagonista se llama Corvo Attano, el guardaespaldas de la Emperatriz, cuya hija Emily, la futura princesa, es raptada al inicio de la historia. Corvo es acusado de traición y a partir de entonces debe restaurar al trono a la pequeña tanto como probar su inocencia.

Al arte extraordinario, que vemos en primera persona como un FPS, le sumamos una clásica historia de justicia y de venganza que se desarrolla como uno espera, pero con giros de tuerca tan sorpresivos como gratificantes, y hacen de esta algo más que un mero contexto para justificar los motivos del protagonista. Hay cuatro finales que dependen del nivel de "caos" con el que hayamos atravesado la historia. El sistema de control de caos depende de las muertes que hayamos ocasionado y del daño colateral que ocurra debido a nuestros actos de violencia.

A la hora del juego en sí, el gameplay también reluce como oro. Detrás de su diseño gráfico, hay una mentalidad de romper con lo que se considera que debe ser o debe tener un juego stealth. El género tiende a caer en el infame sistema de prueba y error, pero Dishonored ofrece herramientas para improvisar sobre la marcha y no sentir como que al ser detectado estamos resolviendo la misión "a los tiros", sino que vamos adaptándonos a las nuevas condiciones.

Se trata de una manera novedosa de ver un género donde parecía todo inventado. Los poderes sobrenaturales de Corvo son tan vastos que no sólo hay una gran variedad para elegir, también diferentes maneras de usarlos. Estos poderes se pueden mejorar como en un juego de rol, y es usual que se nos presenten dilemas morales en cada acción. Son decenas de escenarios y cada uno ofrece varias posibilidades para cumplir los objetivos; no siempre claras: los jugadores con ganas de experimentar son quienes sabrán sacar mayor provecho a esta joya.

Las habilidades no están sólo para matar enemigos, también pueden ayudar a movernos a través del mundo, pasar sin ser detectados y alcanzar nuevos puntos ventajosos para lo que sea que queramos lograr. Libertad es la palabra clave en Dishonored y, mientras que las primeras misiones son básicas, a medida que se avanza las posibilidades crecen. Uno puede moverse en sigilo, aturdir, degollar, o convertirse en una rata para pasar a través de un pequeño desagüe.

En caso de tener que recurrir al combate armado, o querer hacerlo (el juego se disfruta mucho más utilizando el sigilo, y de hecho, hay una manera de pasar todo el juego sin liquidar a nadie), el sistema está tan bien diseñado como el resto de los aspectos. Los poderes pueden usarse rápidamente con efectos catastróficos, un muy gratificante contraataque y la hermosa posibilidad de parar el tiempo cuando cinco soldados están a punto de dispararte en la cara. Eso sí que no tiene precio.

Sin dudas, Dishonored no es un juego perfecto. Ninguno lo es. Y no tiene multiplayer. Pero sí suficiente picor para dejarnos una fuerte impresión después de haberlo terminado varias veces. No solo es un título destinado al recuerdo, sino que abre el camino para que el género stealth se interne en otros territorios. [i]



Por Francisco "Patán" Sotullo | @Patan_Rex
Jugador de FIFA Profesional

Sos argentino, te gusta el fútbol... Lo sabemos

Por eso decidimos que esta nota la tenía que hacer el más grande de FIFA de la Argentina

¡HOLA, CHICOS Y CHICAS! Seguidores y no seguidores... y bien amigos (léase con tono de Don Niembro, jajajaj.) Les voy a contar mi experiencia en el nuevo FIFA 13. Año tras año, EA Sports nos tiene expectantes con lo que vendrá en la próxima edición de este fabuloso juego. Además de enumerarnos las características nuevas que nos van a deleitar por toda la temporada, nos muestra la tecnología con que la desarrolla para buscar el realismo y la casi perfecta simulación de este género futbolístico.

Adentrándonos en la cancha...

Después de una cantidad considerable de partidos jugados con FIFA 13, se nota un cambio de ritmo en los partidos. Este tiene mucho dinamismo que los contra-golpeadores natos van a disfrutar tanto que no se lo podrán imaginar. Sumado a la nueva característica de ataque inteligente, se nos amplían las opciones de pases, nos aparecen jugadores en carrera por las bandas y lo que es mejor, ya no se ponen en offside como antes. Buscan estar en la misma línea de la defensa para esperar un pase al hueco que los coloque cara a cara con el arquero. Así, es posible lograr más pases al hueco, tanto por arriba como por abajo y encontrar mucho espacio por recorrer con campo abierto.

Tiros, pases, centros

En esta nueva edición, los centros no son los mismos. Ahora es mucho más difícil hacer goles de centro o por lo menos ya no salen tanto como antes. Los jugadores pifian más no solo al enviarlos sino también al cabecear, por lo que va a dejar de ser una fija en los partidos y veremos más desarrollo de juego, lo que hace más entretenida cada partida.







Si hay algo que me llamó mucho la atención, son los tiros de afuera. Se ve un realismo notorio en la física del balón, en intensidad y dirección en los disparos. Goles de emboquillada, al primer palo o goles iguales cuando uno está mirando un partido real, dice: "¡Pegale al segundo palo!" La preocupación a la hora de marcar, cambiar centros por tiros de media y larga distancia, sobre todo con jugadores que tienen un marcado nivel de tiros lejanos. Los regates siguen siendo tan fundamentales como lo fueron siempre. Son los que pueden llegar a abrir un partido completamente cerrado y terminar ganándolo por la mínima diferencia. Más aún cuando incorporamos el sistema de regates completos que nos da mayores herramientas en el uno a uno, variando muchísimo la movilidad, capacidad de proteger la pelota y salir en velocidad hacia alguno de los lados.

No todo es color de rosa, porque tocar la pelota a un ritmo acelerado tiene sus contras. El nuevo control del balón nos la va a hacer difícil. Dependiendo de la intensidad y fuerza de los pases o quizás una pelota que viene por alto, no es tan simple de controlarla. Tal cual pasa en la vida real, se nos va a escapar y vamos a tener que tener cuidado cuando nos presionen mucho. Para tener una buena posesión de la pelota, hay que aprender muy bien a darle la intensidad adecuada a los pases, ya que un pase fuerte a poca distancia hará que el jugador receptor no pueda controlarla y le rebotará, como así también aprender a elegir cuándo dar un pase por alto y a quién. A la hora de defender, noto una gran mejora cuando los defensores tienen que recibir pelotazos frontales o cruzados. Antes, el defensor tenía muchas dificultades para controlarlo y daba la chance al delantero de anticiparse y robar el balón con posibilidad de gol. Si bien es posible que ocurra, ahora podemos elegir despejar, dar pase o recibir la pelota hacia los laterales poniéndola lejos del delantero. La defensa táctica sigue siendo la modalidad a la hora de defender y los árbitros son más rigurosos para con los empujones y agarrones de los defensores. Su uso indiscriminado nos hará cometer muchísimas faltas y juntar varios cartones amarillos. Pero bien utilizado, podremos desestabilizar a los delanteros cuando estén por pegarle a la pelota ya sea en un pase, centro o tiro al arco.

Un tema que merece párrafo aparte son los tiros libres. La barrera tiene "vida". ¿Qué quiero decir con esto? Podremos modificar la cantidad de jugadores de la barrera e incluso adelantar un jugador previendo un toque rápido o la barrera entera (¡cuidado que el árbitro no es tonto y amonesta!). Al efectuar el tiro libre, podremos llamar a un tercer jugador y patear con él. Y si queremos despistar podemos hacer pasar al primero, luego al segundo y tramar alguna estrategia con los desmarques que logran; o quizás decidimos pasarla a un cuarto para que remate luego del pase. Toda una característica realmente asombrosa para no hacer de los tiros libres algo rutinario y que nos da muchísimas opciones para hacer lo que queramos.

La belleza del verde

Por supuesto que las mejoras gráficas siempre aparecen en las nuevas ediciones y se ven reflejadas no solo en los estadios sino también en las características anatómicas y físicas de los jugadores (por ejemplo, Ronaldo y Messi, por nombrar algunos, corren igual que lo hacen en la vida real). Las cinemáticas se vuelven mucho más realistas y naturales. Cuando nos cometen un foul y la pelota se va del lugar, en ocasiones un jugador de nuestro equipo irá a buscar la pelota y la pateará

EA SPORTS
Electronic Arts
Lanzamiento: Septiembre 25, 2012
PS3 | X360 | WII | WII U | PC



NOVEDADES DE FIFA 13

Ataque inteligente: los jugadores tienen la capacidad de analizar el espacio, esforzarse más y romper las defensas desmarcándose buscando los huecos.

Dribbling completo: se pueden hacer regates más precisos con movimientos en 360º inspirados en Lionel Messi.

Control del primer toque: se hace más realista la forma de controlar la pelota ante pases complicados o fuertes

Motor de impacto del jugador: esta característica fue mejorada y son más realistas los choques en el campo de juego. Fundamental a la hora de disputar la pelota.

Tiros libres tácticos: ahora se puede variar la cantidad en la barrera, adelantar un jugador e incluso disponer más jugadores a la hora de patear un libre directo.

hacia el lugar de la infracción donde estará esperando el ejecutor de la falta.

Siguen estando el modo carrera (con mejoras en el sistema de fichajes), el Ultimate Team, las Temporadas, donde una de las características que se han modificado para mejor es que vas a elegir tu equipo, tu formación y alineación y vas a poder jugar todos los partidos que quieras seguidos sin tener que volver a hacer lo mismo como antes en el FIFA 12. Como novedades, está el Match Day, que si poseemos una conexión a Internet se irá actualizando acorde vayan sucediendo las fechas en las distintas ligas del mundo, con subas y bajas de los rendimientos de los jugadores. Así también, tenemos entrenamiento en forma de diversión con los mini juegos. Hay 8 apartados que son pases rasos, pases altos, regates, tiros, tiros avanzados, centros, tiros libres y penales. Sé que muchos no van a poder dejar de jugarlos porque a medida que vamos pasando de niveles nos va generando más ganas de llegar a completarlos a todos.

Voces del deporte

Por último, cabe destacar también para aquellos que siguen la Liga Española: llegaron los comentarios de Fernando Palomo, nuestro argentino querido, Mario Alberto Kempes y Ciro Procuna, que de vez en cuando nos tira información de lo que pasa en el banco o el estado de algún jugador lesionado.

Nos llega un gran juego a nuestras manos y seguramente con él muchísimas horas de juego. Los partidos nunca van a ser lo mismo y vamos a querer jugar una y otra vez. Hay mucho realismo y naturalidad en el desarrollo de los mismos y placer de poder maniobrar a los jugadores de nuestros equipos preferidos. Hay tantas modalidades de juego y tantas opciones, ¡como poder ser el número 10 del equipo y jugar un 11 contra 11!

Con sinceridad, creo que FIFA ha destronado finalmente al grande de Konami y lo noto de gente que me pregunta y me comenta que viene del PES y que ahora no puede dejar de jugar FIFA 13.

Si quieren seguirme, lo pueden hacer a través de Twitter (@patan_rex) o realizar cualquier pregunta en mi fanpage de Facebook (www.facebook.com/patan.ar). Y no se pierdan todas las notas en mi blog personal en: www.localstrike.net/patan.





Samsung Series 5 Notebook 550P5C

Como lo dice su slogan, "Get things done fast [...]"

Por Adrián Correa | @aianco
Jefe Técnico LocalStrike

SAMSUNG, la marca sponsor de WCG, envió a los laboratorios IT de LocalStrike su notebook Serie 5 para pegarle una "revisadita" y contarles qué se traen entre manos con este fierro que acompañó a nuestros representantes en al viaje a WCG China 2012.

Al desempacarla nos encontramos con una notebook de detalles exteriores bien cuidados. La carcasa plástica le da la posibilidad de tener un peso muy por debajo de las notebooks de similares dimensiones. Al mismo tiempo, su exterior presenta unos detalles símil aluminio que la llenan de clase y estilo.

Al estar equipada con el procesador Intel Core I7 y video NVIDIA GeForce GT630M Optimus, uno puede esperar al momento de usarla para jugar que la temperatura sea un punto en contra. Para nuestra sorpresa, gracias a la tecnología de Samsung se mantiene a baja temperatura constantemente.

Y hablando de jugar, la resolución de su panel LED permite llevarnos la experiencia a cualquier lado, ya que no se necesita de un monitor externo para disfrutar los juegos a buena resolución. Los 1600x900 que ofrece dejan más que satisfecho a la hora de "viciar" un poco.

Equipada con parlantes JBL y subwoofer en la parte inferior, se completa la mejor experiencia de juego en cualquier situación. El sonido en esta notebook es uno de los puntos más notables, porque ofrece una calidad superior y difícil de encontrar en equipos similares. La reverberación de los graves que nos da el sonido 2.1 en esta muchacha es lo que la destaca entre tantas.

Podemos encontrar en el mercado opciones con discos SSD o combinaciones en RAID, pero la gente de Samsung pensó en el bolsillo del público y en no dejar afuera a nadie que quiera tener un equipo de alta gama a un costo accesible para almacenar información hasta el cansancio. El disco de 1TB es más que suficiente para un equipo móvil y su velocidad de transferencia no es nada despreciable, con velocidades promedio entre 75 y 90Mb/s.



MÁS INFO

Si sos gamer y estás pensando actualizar tu viejo equipo, La 550P5C es una excelente opción.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Modelo: NP550P5C – Samsung Series 5 Notebook
Procesador: Intel Core I7 3610QM
Memoria: 6GB DDR3 1600MHz
Video: NVIDIA GeForce GT630M 2GB DDR3 Optimus
Pantalla: 15.6" 1600x900px
Disco rígido: 1TB 5400 RPM
Sonido: Parlantes JBL y subwoofer
Otras características: Wireless N Intel Centrino, LAN 1Gbps, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, Bluetooth, lector de Blu-ray, webcam 1.3Mp, salidas HDMI y VGA, lector de tarjetas 4 en 1.

Por Micaela Giagnoni | @q3PaRkItA
Staff LocalStrike

Que la historia te acompañe

El peso de la historia en los fichines para PC.
De tentáculos violetas a un soldado exterminador de nazis.

POR AHÍ RESULTE RARO que quien escribe (21 años) hable de historia de juegos de computadora, pero mi pequeña introducción los puede poner en órbita: Mi padre trabaja en el rubro como técnico electrónico desde antes de mi nacimiento; por lo tanto, antes de aprender a caminar, me sentaban a upa en una PC (y tuve que aprender de forma automatizada a escribir sin entender: CD JUEGOS – DIR /W).

Voy a traerles un poco de nostalgia para terminar el año. Acertijos, horas y horas en la misma pantalla sin avance, recolectar objetos sin saber el motivo, aventura. ¿Quién que lo haya vivido ahora no lo extraña o lo recuerda? La magia de las obras de LucasArts. Fue lo que más disfruté en temprana edad junto con los primeros FPS. A pesar de que algunas sagas por ahí ya no presentan oportunidad de continuarlas y es preferible dejarlas como un "Súper Awesome Mito Histórico", no hubiera estado nada mal poder disfrutar de un Full Throttle 2: Payback (proyecto lamentablemente cancelado), o por qué no, de un posible Grim Fandango 2.

Todos alguna vez reencarnamos en Guybrush combatiendo con insultos, en Bernard o Dave para escaparle al Dr. "Viejo Celeste" Fred, en Ben liderando a los Polecats, o en Manny Calavera coleccionando almas con la guadaña (¿en quién











creen que me inspiré para la elección de mi nickname al adentrarme en el mundo multiplayer? La mismísima Parca).

Sin dudas, todos esos recuerdos siempre te llevan a querer hacerlo de nuevo, aun años y años después. Levantemos juntos los brazos para que vuelvan una vez más y, si lo hacen, que por favor mantengan su esencia. ¡No queremos más buenos gráficos sin tramas atrapantes!

¿Por qué mantener la esencia?

¿Qué tan difícil puede ser eso? Y me abro para hablar con poco del comienzo de los First Person Shooters (mi género favorito, por lejos). Antes no necesitábamos un cartel gigante en pantalla que dijera: "Y AHORA APRETE LA TECLA CTRL PARA AGACHARSE Y EVITAR LAS BALAS". Ahora está todo tan simplificado, avisado y bajo ayuda, que dejó de ser lo que era antes. Uno debía ingeniárselas para matar a un enemigo sin la ayuda de los desarrolladores. En Wolfenstein 3D no había un aviso de "Disparele al nazi", en Doom no teníamos carteles de precaución por la lava, y en Quake no te explicaban cómo hacer el rocket jump. Hoy con tanto cuidadito mataron muchos clásicos que estarían mejor en el buen recuerdo de cada uno: Duke Nukem Forever, Doom 3, Quake IV. Sin herir susceptibilidades, en la humilde opinión de quien escribe: fueron fracasos rotundos, nunca debieron haber visto la luz.

Un ejemplo claro fue la salida de Quake Live luego de Quake IV. Mantener el clásico: Lo mismo de Q3A, mismos gráficos, misma jugabilidad, pero adaptado al browser. Una

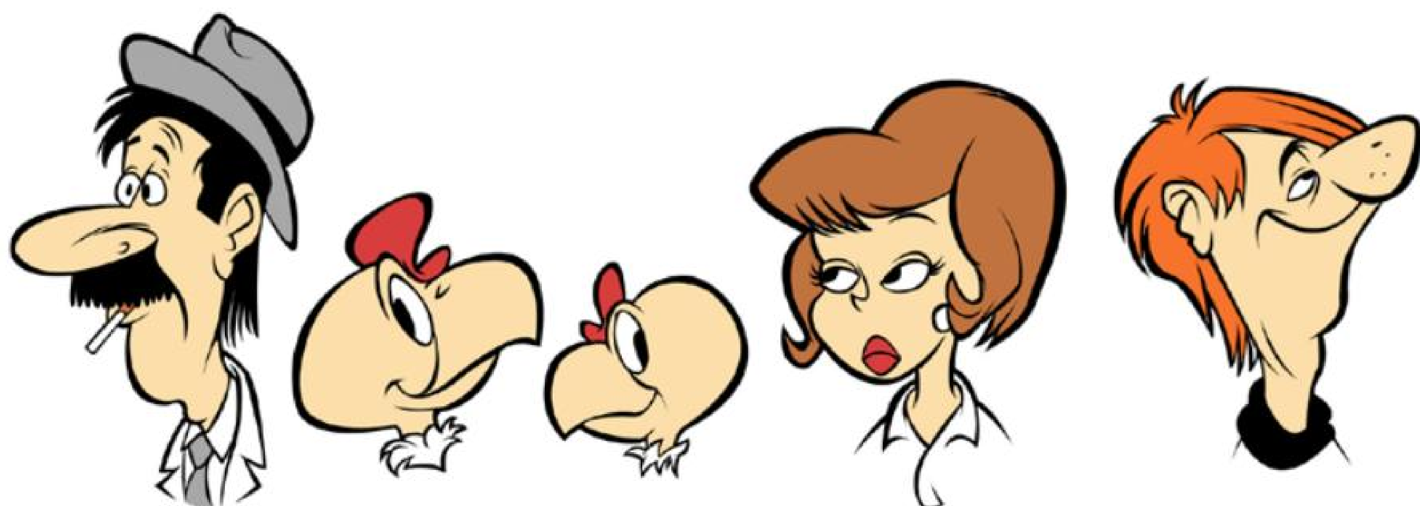




genialidad porque lo que más complicaba a la hora de jugar Quake III Arena era conseguir la versión del momento, los 7 patchs y los 40 paquetes de mapas. Aprovecho también para rescatar la adaptación del 2012 de uno de los clásicos más fuertes y más jugados a nivel competencia en el mundo FPS: Counter-Strike: Global Offensive. ¿Por qué no fracasó, cuál fue la fórmula mágica y misteriosa? Mantuvo la esencia hasta su mínimo detalle. El juego es el mismo que todos amamos, solo que con la gráfica moderna que te hace sentir que estás jugando al Counter en 2012.

Eso para cerrar mis géneros favoritos de la historia. Pero había todo un mundo del fichín más atrás de eso. Le voy a dar una oportunidad a mi cerebro y a mi memoria, para nombrar sólo unos POCOS títulos que pasaron por mis primeras computadoras, esos que podía jugar con mi hermano, con mi mamá, o sola: Golden Axe, Prehistoric, Blue Brothers, Sokoban (¡versión violeta y turquesa!), Carmen San Diego, Prince of Persia (uno de los favoritos de mi papá), Jack Jazz Rabbit, Eye of the Beholder, Street Rod 2, Supaplex, Gods, Metal Gear, The Incredible Machine, Tom y Jerry, 4-D Boxin (este fichín me separó con mi hermano, era pasión por desarmar el palito-contrincante), Commander Keen, Conan: El Bárbaro, Grand Prix, Carmageddon, Space Crusade, Catacomb 3-D, Isle of the Dead, Wing Commander... y muchos más.

Los culpables de que no me pudieran dejar en el jardín porque me ponía a llorar. Mini-Parkita quería estar en su casa con su computadora, y así el tiempo me convirtió en quien soy.



Condorito

¡LocalStrike en los estudios del famoso personaje en Chile!

Por Walter Costabel | @wcostabel
Director LocalStrike

MUCHOS LECTORES, sobre todo aquellos que ya pasaron la barrera de los 30 años, seguramente se sorprendan con esta nota y les cause el mismo placer que tuvimos nosotros al hacerla. Les contamos un poco como se dio este divertido momento entre LocalStrike y un personaje famoso a nivel mundial.

Nos encontrábamos con nuestro equipo de Punto.Gaming TV en Chile, cubriendo el lanzamiento a la prensa de World of Warcraft: Mists Of Pandaria en PC Factory y, charlando con otros invitados, conocimos a María Magdalena Aguirre, quien sorpresivamente resultó ser la Directora de la famosa revista chilena "Condorito". Con el team de LocalStrike sentimos una gran emoción al saberlo y no pudimos evitar pedirle conocer el taller donde se hace la revista, donde se dibujan los personajes de esta legendaria tira cómica que a tantos de nosotros nos hizo y nos hace reír con sus fabulosos chistes.

¡Fue así que, al otro día, preparamos todo el equipo necesario para filmar, sacar fotos y traernos todos los recuerdos que podíamos de Condorito, Coné, Huevoduro y todos sus amigos!

Nos acompañó, Luis Chen, de LocalStrike Chile, quien se ofreció de guía para llegar a una hermosa zona de Santiago, de grandes edificios, sin olvidar el placer de ver la increíble cordillera, donde se ubican muchas de las más importantes empresas que operan desde Chile para el mundo. Nos tomamos el grandioso subte de Santiago, que no sólo funciona a horario, sino que además es totalmente limpio, y aunque cueste creerlo para nosotros los argentinos, ¡tiene aire acondicionado!

En ocho estaciones, que se hicieron en 12 minutos, habíamos llegado a destino. Sólo teníamos que caminar tres cuadras y estábamos en el edificio de la Editorial Televisa, que tiene la impresión de Condorito, además de la revista Caras, Cosmopolitan y Vanidades, entre muchas otras para Chile y el resto del mundo.

EL PERSONAJE

Condorito fue creado en 1948 por René Ríos Boettiger, alias PEPO, como firma sus revistas desde el principio, y que describe a su creación como "un simpático personaje que vive situaciones divertidas en su barrio, en su casa, en el campo, en la playa, en cualquier parte".









Fuimos recibidos por María Elena, que nos tenía preparadas varias sorpresas para el equipo "argentino" que llegaba de visita. Antes que nada, nos mostró el edificio de la editorial, que comprende varias revistas de renombre en Latinoamérica, para luego llegar a su oficina. ¡Ya todo lo que veíamos nos gustaba y queríamos llevárnoslo! Todo el lugar, obviamente lleno de revistas cuyas tapas marcaron la historia del país, como por ejemplo la de los 33 mineros que fueron rescatados luego de 70 días de estar atrapados o aquella dedicada a la clasificación de la selección chilena de fútbol al Mundial de Sudáfrica 2010 en manos del Loco Bielsa. ¡Recuerdos, premios y los clásicos muñecos de Condorito y su curvilínea prometida Yayita!

Magdalena nos contó mucho sobre la historia de Condorito en Chile, y como fue llegando a los distintos países donde en la actualidad se puede comprar en los kioskos de barrio. Preguntamos sobre la edición que se hace para Argentina, que incluye tapas con novedades de lo que pasa en el país. Fue así que nos invitó a pasar a la cocina de la revista, donde trabajan las tres personas más importantes de Condorito. Si bien actualmente la revista lleva una gran producción digital para su producción total, la gran mayoría de los chistes –y en especial sus dibujos– se siguen realizando a mano por tres dibujantes, creativos increíbles, que están desde hace años y que ya sienten a Condorito como "su amigo del alma".



Nos preguntamos cómo hace para que la revista no pase de moda, o que simplemente se deje de leer y nos cuentan que, para ellos, el gran mérito de Condorito es conservarse natural, tal cual es, sin tendencias políticas o religiosas, y que quienes lo conocen saben que sus chistes jamás son ofensivos.

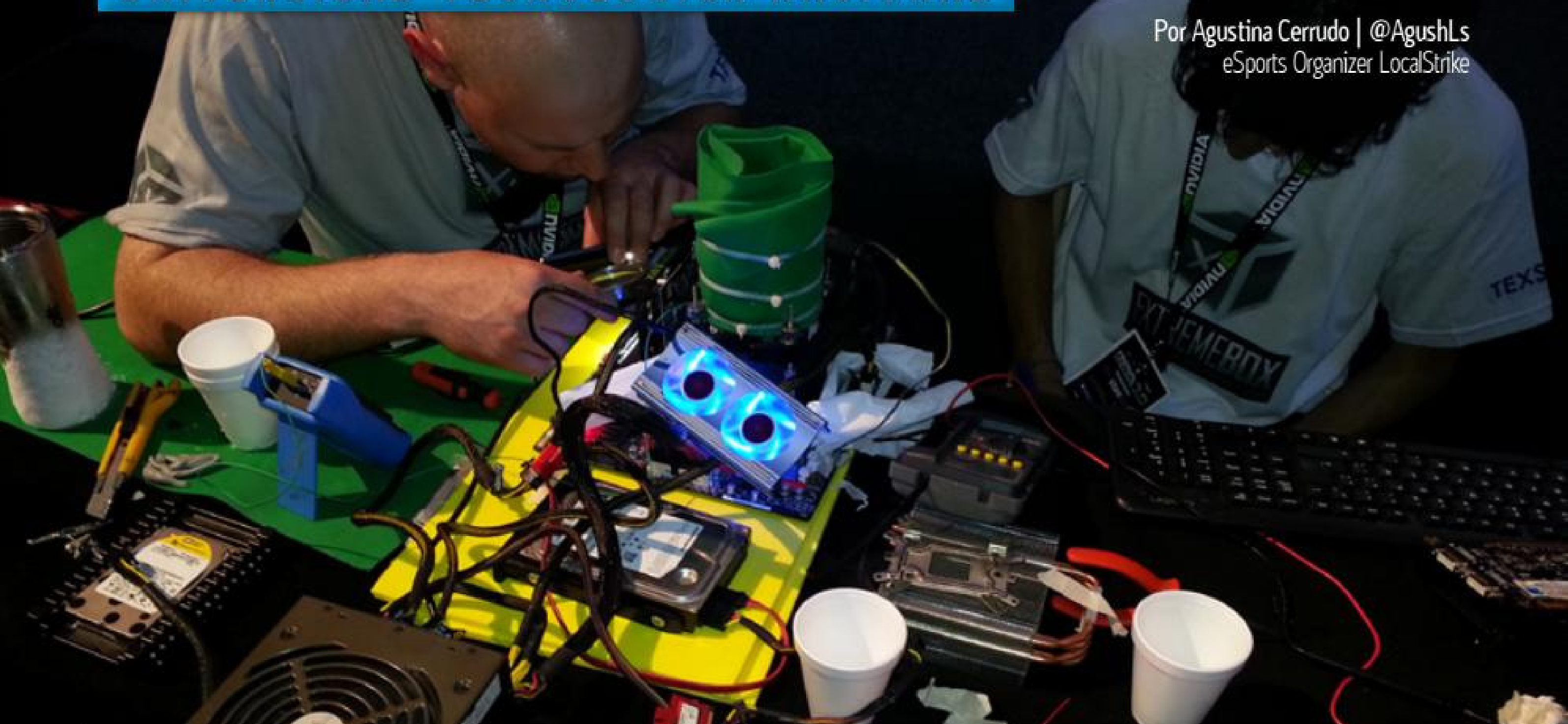
Otra sorpresa que tuvimos cuando nos estaban mostrando todo sobre la vida de Condorito, fue que el último personaje creado es "el seba", inspirado en Sebastián "jeiko" Villaseca, famoso caster chileno de los videojuegos. El seba es sobrino de Don Chuma y es un adolescente apasionado por los videojuegos que participa de torneos de distintos juegos alrededor del mundo. La aparición de este personaje nuevo busca captar el público adolescente que no sigue habitualmente la revista, ya que la mayoría de los lectores se divide en dos grupos: los más pequeños y los mayores de 30 años a quienes les leían el comic cuando eran chicos y hoy conservan el gusto por su contenido.

Finalmente, se vino lo mejor: ¡los regalitos! En primer lugar, cada uno de los excelentes dibujantes del taller nos dibujaron ahí mismo un cuadro de Condorito dedicado para LocalStrike y Punto.Gaming . También nos dieron muchas revistas de Condorito que ya están en el showroom de LocalStrike para el que quiera leerlas; y como remate un dibujo original con la tapa de la edición para Argentina del mes de septiembre de 2012.

¡Quedamos muy agradecidos con Sergio González Barrios, Juan Plaza Vera y Luis Sepúlveda Suazo, genios totales que nos soportaron como dos horas ahí preguntando todo y mangueándoles mil cosas!

Como todo lo bueno llegamos al final, pero nos llevamos nuestros regalos y nos volvimos para Argentina con el grato recuerdo de haber conocido en vivo y en directo a nuestro nuevo amigo famoso Condorito. ¡PLOP!

Por Agustina Cerrudo | @AgushLs
eSports Organizer LocalStrike



Festival Tecnológico 3.0

Overcloking, modding, charlas y sorpresas en la UTN | by Extreme Box

EL SÁBADO 3 DE NOVIEMBRE estuvimos en el Festival Tecnológico 3.0 que se llevó a cabo en el Aula Magna de la Universidad Tecnológica Nacional de Buenos Aires. La coordinación del evento estuvo en manos de Extreme Box y además participaron NVIDIA, Thermaltake, Tt eSPORTS, Kingston, MSI y Samsung, entre muchas otras compañías.



Las marcas más conocidas del mercado dieron charlas acerca de cómo hacer rendir al máximo la PC, se hicieron sorteos, hubo modding de la mano de LoKi y un nuevo récord de overclocking de parte de los chicos OC de Extreme box y, por supuesto, muchos gamers disfrutando del evento.

Rodrigo de NVIDIA ofreció una conferencia en la que los presentes pudieron sacarse todas las dudas acerca de la última tecnología de los productos de la marca.

No podía faltar el modding, así que en la entrada del Aula Magna lo tuvimos al mismísimo LoKi, de LoKi CustomTech, encargado de mostrarnos un nuevo modelo de su creación.

Se realizaron varios sorteos con premios variados. Algunos implicaban, para la entrega, un plus de tener que bailar en el escenario o hacer malabares con las cabecitas rojas de goma insignia de Kingston. Durgan, director de la revista [IRROMPIBLES], expuso los 10 mejores juegos del año a criterio del staff de la revista [N.de Ed.: Pueden ver nuestra selección final de Juegos del Año en las páginas 42 a 50 de esta edición especial]. El más aplaudido fue el puesto número 5, ocupado por Assassin's Creed III. Otro juego que recibió gran ovación fue Diablo III, en el noveno lugar. Finalmente, con la mayoría del público en desacuerdo el puesto número uno, aclarando que es provisorio, se lo llevó Guild Wars 2. El top 10 de juegos del año se vio interrumpido por el anuncio de que los chicos de OC habían batido un nuevo récord. Antes de finalizar el evento, y tras una charla explicativa de lo que estuvieron haciendo desde el inicio del festival, respondieron las numerosas consultas del público interesado.

Thermaltake y Tt eSPORTS presentaron lo último de sus productos para el gamer. Sin dudas, la estrella de los periféricos de la marca esta vez fueron los headset CHAO.

También estuvo el mouse "cero fricción" que fuera presentado por primera vez en WCG Argentina 2012. Llamado Creates.cc, fue creado por Sebastián Gaggino, un argentino de 28 años que busca el mouse perfecto para los gamers amantes de los FPS.

Mucho público presenció y disfrutó un sábado a pura tecnología. ¡Ojalá se repita! Agradecemos a todos los especialistas que nos informaron y sacaron las dudas.



UN GRAN AÑO

2012 fue el mejor en la vida de LocalStrike

Por Walter Costabel | @wcostabel
Director LocalStrike

PARA ESCRIBIR ESTA NOTA tuve que mirar con atención por todo lo que habíamos pasado durante el transcurso de este increíble 2012. Sinceramente, tuve una grata sorpresa. En un año con muchas complicaciones políticas, sociales y económicas en nuestro país, pudimos llevar adelante, con mucho esfuerzo, lo que consideramos el mejor año en la vida de LocalStrike.

Allá por Diciembre de 2011, cuando hacíamos el balance del año, asumíamos el compromiso de superar lo realizado, y nos dábamos cuenta que teníamos un gratificante y divertido, pero también arduo, trabajo por delante.

Sin embargo, nuestro equipo comenzó la temporada con todo. Cuando muchos todavía estaban recuperándose de las Fiestas y el año apenas asomaba, nosotros estábamos en un avión rumbo a Las Vegas para vivir la CES2012. No hubo ni tiempo de planificar el año con la maduración que quizás deba requerirse, sin embargo ya estábamos listos para traerles todo lo que pasa alrededor del mundo de los videojuegos. Compartiendo la feria tecnológica más importante del mundo junto a la gente de Thermaltake Latino, charlamos sobre la necesidad de que todo el público de LATAM debería poder ver todo lo que estamos conociendo, pero que además alguien les contara, con su propio lenguaje, cómo se vive desde el lugar de los hechos.

Nace Punto.Gaming TV

Fue así, que luego de ese viaje, de esa temprana jugada de verano, que tomamos la decisión de que viera la luz el demorado proyecto de darle un formato de programa televisivo a toda la cobertura que hacemos de los temas más importantes de cada momento. Así nace Punto.Gaming TV, con la conducción de Natalia Cina y Ramiro Magnone y el impecable trabajo de Andy García en la dirección del proyecto. Felizmente, cerramos el año con 18 programas al aire y dos especiales, con una producción que día a día muestra un crecimiento sin freno. Adaptamos el Showroom de LocalStrike y lo convertimos en el famoso estudio de Punto.Gaming TV, con una decoración con todo lo que un amante de los videojuegos debe tener y que todos los días suma algo nuevo para convertirlo en un verdadero santuario gamer.

¡LocalStrike al mundo!

Tomando como eje Punto.Gaming TV, sin dudas nuestra vedette del año, tuvimos la suerte de acumular millas de vuelo y recorrer bastante viendo lo mejor de los videojuegos alrededor del mundo. Estuvimos en la Mas Gamers Tech



Festival y en la Raganrok LAN, ambos en Lima, Perú; en Campus Party en Bogotá, Colombia; los Nacionales de StarCraft II en Santiago de Chile; en los South American Final de StarCraft en Sao Paulo, Brasil. También nos fuimos a Estados Unidos, a Los Angeles, para vivir de lleno la impresionante E3 (¡vimos y probamos todos los juegos del año!), y también allí nos acercamos a visitar las oficinas de Blizzard Entertainment en Irvine (son un verdadero sueño) y también pudimos conocer las oficinas de Thermaltake Technology en City of Industry, USA, ¡increíble! A la vuelta, nos fuimos nuevamente a Chile a los WCG Panamerican2012, donde hubo récord de presencia argentina para un torneo Internacional en suelo extranjero: Un equipo de Counter-Strike 1.6 (Isurus Gaming), un equipo de League of Legends (Done By), dos jugadores de FIFA (Nacocs y Patán) y dos de StarCraft II (Zeus y Capoch), formaron parte de la delegación que acompañó a nuestro equipo a cruzar los Andes. Pero también

teníamos que salir un poco de América, y así fue que volamos a París a conocer la Torre Eiffel, y de paso acompañar a Lucas "Zeus" Paez en StarCraft y a Martín "MBC" Cuevas en FIFA representando a nuestro país en los ESWC Global Final Francia 2012 y, por último –y como si todo esto fuera poco– nos fuimos a... ¡CHINA! Sí, bien lejos, para estar bien despiertos cuando todos duermen junto a Francisco "Patán" Sotullo para disputar el Torneo Mundial de StarCraft II y con Patricio "Capoch" del Olmo, nuestro abanderado elegido por la gente en una votación realizada en Facebook en el Campeonato de FIFA. Así llegamos a la WCG Gran Final 2012.

eSports Organizer

También fue el año donde nos afianzamos definitivamente como eSports Organizer, siendo responsables de los mejores torneos internacionales que se vivieron en nuestro país. Las Nacionales de Argentina de StarCraft de la mano de Blizzard Entertainment, los torneos de Tecnofields para Tt eSports, las Qualys Argentinas de WCG Panamerican Chile 2012 con el gran apoyo de Samsung Argentina, ESWC Argentina, WCG Samsung Argentina 2012 y los Express Cup de WCG 2012, fueron, entre otros, los más importantes torneos y eventos organizados por nuestro Equipo. Organizamos torneos de Counter-Strike 1.6, Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Call of Duty, Quake, StarCraft, FIFA, PES, Street Figther, Need for Speed ¡y hasta hicimos desafíos de World of Warcraft!

Nuestro gran secreto

El secreto de este gran año debe ser revelado, y para ello la mejor manera de hacerlo es seguir insistiendo con la palabra equipo. Realmente, está haciendo las cosas bien y merece un reconocimiento. Para contarles cómo funciona el equipo LocalStrike, lo voy a comparar con uno de fútbol (¿se nota que soy un futbolista frustrado?) donde los 11 titulares juegan y los suplentes aportan lo suyo en el momento justo. Un equipo campeón siempre está formado por un Gran Plantel. Nosotros lo tenemos, empezando por el arquero, nuestro respaldo en todo: siempre sabemos que cuando las papas queman nuestro guardametas kerplunk nos salva, ¡y hasta nos gana el partido! Atrás de todo, nuestra defensa la formamos con Gato de líbero, llevando una excelente administración de nuestros recursos, Ema con su respaldo técnico y Resu, programando todo lo que le pedimos, hacen que nuestros avances se encuentren siempre protegidos.

En el medio tenemos dos todo terreno, Adri y M3C, incansables, corredores de toda la cancha, tienen marca, manejo de pelota, hacen todos los relevos, tocan, juegan y hasta llegan al gol. Por los costados, contamos con dos fantasistas, dos talentosos, los que tiran los lujos, Agush y Andy García nos dan el talento que todo equipo necesita. Luego me ubico yo, de enganche, sí, de los que corren menos, de los que tratan de tener un panorama de todo lo que pasa en el equipo, de armar buenas jugadas, y tratar de meter buenos pases para que nuestros delanteros estrellas definan. Y ahí están ellos, los goleadores, Rama y Naty, nuestros jugadores más famosos que cuando tienen la oportunidad nos dan la victoria para nuestro equipo.

Pero también tenemos que reconocer a los que no están siempre entre los 11 titulares, pero que cuando les tocó estar cumplieron destacadamente, esas ruedas de auxilio permanente, que incluso aportan gran calidad: xtranks, Johi, Parkita, Salvu, Tincho, Ale, Ricky, Luli, Luis, Eze, Fede, Euge, Paleta, Kala, Japi, Jeiko, Tsunamix, Jona, Maty, Patan, Capoch, LoKi, MVK, y muchos otros que también forman parte de este excelente equipo.

TRANSMISIONES EN VIVO

Este año también nos destacamos con las transmisiones que realizamos en vivo de todos nuestros eventos y torneos, donde los fanáticos podían seguir todo lo que estaba pasando en ellos. Con lo último en tecnología, y contando siempre con una conectividad bien robusta, logramos que a través de LocalStrike TV se transmitieran todos los momentos más importantes del año. Con expertos de cada juego para cada transmisión, como Jeiko, Japi, Freedom, Chevi en StarCraft, Paleta y Patán en FIFA y Salvu y Tincho en Counter-Strike, más los aportes de Agush y Parkita, logramos que la audiencia viva una experiencia fascinante.

Pensar en un gran año

Definitivamente se puede gracias al esfuerzo de muchas personas. Imposible sería querer darle el crédito a un solo responsable. Todo es vuelve realidad cuando se cuenta con el apoyo incondicional de tanta gente. Por eso, sin dudas, el final de esta nota deberían ser sólo palabras de agradecimiento para todo ellos, ya que sin ellos –ustedes, equipo– nada de esto se hubiera podido lograr.

Elegimos esta Revista [IRROMPIBLES] Edición Especial LocalStrike para resumir nuestro gran año, y volver a mostrarles y contarles todo lo vivido durante estos increíbles 12 meses. Sabemos que [i] con su calidad habitual es el espacio que los fanáticos de los videojuegos eligen para guardar estos hermosos recuerdos. Por eso extendemos los agradecimientos a Carlos y Dan por prestarnos su maravilloso talento para enmarcar un inolvidable 2012.

Cierro con el deseo de ir por más el próximo año y que el 2013 nos encuentre nuevamente juntos, contando un año aún mejor que este.

Felices Fiestas para todos & Live Your Game!



LOCALSTRIKE

Live your game!

WWW.LOCALSTRIKE.NET

/localstrikegameservers @localstrike



PUNTO.GAMING TV
youtube.com/localstrikegames
Info@localstrike.net

PUNTO.GAMING RADIO
www.localstrike.net/radio
/PuntoGaming
@puntogaming

CONTACTO
info@localstrike.net
prensa@localstrike.net
staff@localstrike.net

TELÉFONOS
+54 (11) 4784.6993
0810.555.6225

AGRADECIMIENTOS

Durgan Nallar, Carlos Pollastri, Santiago Boatella, Angel Brozman, Jeremías Labarden, Héctor Sánchez, Tomás Cortijo, Pepe de la Torre, Micaela Giagnoni, Marco Nobili, Jonathan Romero, Ezequiel Cuesta, Federico Sánchez, Francisco Sotullo, Patricio del Olmo, Luis Chen, Sebastián Villaseca, Javier Colter, Facundo Calabró, Ariel Salvucci, Martín Mancini, Eugenia Omacini, Jonatan Cisterna, Ariel Hernández, Susana Monroy, Guillermo Catalano, Tomás Balmaceda, Eleonora Ranni, Carla Quiroga, Santiago Do Rego, Federico Wiemeyer, Hugo Altesor, Bianca Astuto, Rodrigo Márquez Miranda, Rodrigo Bengen, Alejandro Cortes, Rafael Tello, Guillermo Grotz, Matías Macera, Dario Schapiro, Tomás Gastelu, Víctor Tuchinaider, Nicolás Colazo, Luciana Cuesta, I li Dreispiel, David Fadda, Caro de Jesús, Maty López, Juan Manuel Campos, Juan Manuel Argogliosi, Rodrigo Vela, Marcela Alvarez.

LOCALSTRIKE STAFF

Nicolás Sigal Presidente | **Walter Costabel** Director | **Maximiliano Costabel** Global Manager | **Natalia Cina** Communication & Media | **Ramiro Magnone** Manager LocalStrike | **Andrés García** Edición y Dirección de video | **Alejandro Costa** Redacción | **Johanna Cina** Desarrollo y Diseño **Adrián Correa** Director IT | **Agustina Cerrudo** eSports Organizer | **Rikardo Barizom** Community Manager | **Fernando Drazile** Programación | **Emanuel Cáceres** Soporte Técnico | **Pablo Iwao** Gaming Expert | **Gastón Lauro** Administración | **Adriana Cuesta** Recepción



[IRROMPIBLES]

EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael A. Zabala

JEFE DE REDACCIÓN
Tomás García

REDACCIÓN POR LOCALSTRIKE
Natalia Cina

ESCRIBEN
Agustina Cerrudo, Adrián Correa, Alejandro Costa, Walter Costabel, Micaela Giagnoni, Ramiro Magnone, Patricio del Olmo, Francisco Sotullo

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

GERENTE COMERCIAL
Carlos Pollastri

SECRETARIA DE REDACCIÓN
María Gabriela Vich

LS & [i] AGRADECEN A ESTAS EMPRESAS
Samsung, Blizzard Entertainment, Electronic Arts, Microsoft, Thermaltake, Tt eSports, Gigabyte, NVIDIA, Compumundo, ASUS, Electronic Things, Extreme Box, Rage Gaming, Sapphire, Kingston, ROCCAT, Gameloft, Hotel Boca Juniors, TELEFE, TN Tecno, Sentey, Western Digital, World Cyber Games, Gaminga, sXe Injected, Texsol, Jeiko Stage, FFVA, Clan <CO*>, ARGskill, HeadQuarters, Dr. Pixel, Yamato Argentina, Tecnofields, FCD, ESWC. [i] agradece muy especialmente a Ana Luisa Mota de Blizzard Entertainment.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] EDICIÓN ESPECIAL LOCALSTRIKE es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Prohibida su venta. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Hecho en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
DICIEMBRE DE 2012